話題作『LORD of VERMILION Ⅲ』特集！

平成25年2月28日発行·発売(毎月1回30日発行·発売) 第14巻 第4号 通巻155号

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE
アーケードゲーム情報専門誌·月刊アルカディア

ARCADIA

enterbrain
2013 April No.155
定価 990yen



正統なる究極進化を遂げた、TCGバトル開幕！

●公式大会優勝チーム「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」とは何者か!? 攻略
ガンスリンガー ストラトス

●Ver2.01B変更点を攻略。大戦界連動ページも必見!
戦国大戦～1582 日輪、本能寺より出ずる～

●特殊チームスタイルの謎を暴く!
WCCF IC 2011-2012

●第四回種族特集! 海種の雄「Take@25」登場!!
LORD of VERMILION Re:2 ～再征～

●新武器·新パーツの詳細に迫る!
ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0

●大規模大会イベント「MASTERCUP.5」大特集!
鉄拳アンリミテッド

●システムマニアックス&キャラ対策
BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

●カード対応機能紹介、そして……。
UNDER NIGHT IN-BIRTH

●東西の職人プレイヤーに聞くこだわりのキャラ攻略!
GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R

●現役プレイヤーの声をお届け!
ペルソナ4 ジ·アルティメット イン マヨナカアリーナ

●大きく生まれ変わった新シリーズに迫る!『GITADORA』
JAEPO発表、新機種インプレッション
3rdアルバム発売記念
猫叉MASTERインタビュー
BEAT MAXIMUM

新作
●新感覚カードゲーム登場!?
"切り札(JOKER)"を手に戦いを挑め!!
CODE OF JOKER

●ZUNTATAに聞く、アーケード版制作秘話!
グルーヴコースター

●ウメハラVS.sako対戦から知る"伝説の名作"の魅力!
ヴァンパイアリザレクション

●祝·単行本発売!
闘神が伝える格ゲー論!
ウメハラコラム

●ゲーマー心を熱くする珠玉の名作物語ガイド!
ゲームが好きで何が悪い!?

●今井神の戦国擬女化まんが
召還! 剣豪学園

●もりのほん先生、熱筆!!
弾幕少女

●話題沸騰!
ようじょつよい四コマ
WARNING!! ダライアスさん

●謎の人物が女子中学生を狙う!
かくげいぶ!

●単行本発売!
おにゃのこ三国志
恋姫☆ようちえん

巻頭特集

●紅蓮の王の座を賭けた、新たなる戦いが始まる!

LORD of VERMILION Ⅲ

●LoV有名プレイヤーに聞く!
LoV Ⅲへの期待!!

●進化したゲーム性を大解剖!!
LoV Ⅲの遊び方

●柴 貴正プロデューサーが語る三つのキーワード!
LoV Ⅲインタビュー



PS3
PlayStation 3
人気2D対戦格闘ゲームが
「プレイステーション3」に登場！
アクアプラスのキャラクターたちの
作品を超えたドリームマッチが実現！
アクアパッツァ
AQUAPAZZA
AQUAPLUS DREAM MATCH
好評発売中
PlayStation®3 版オリジナルの
新たなストーリーモードを追加。
ネットワーク対戦やスコアアタック、充実の
トレーニングモードなど各種モードを搭載。
AQUAPLUS
EXAMU
メーカー希望小売価格：RAPBOX（リアルアーケード ProV3 SAP 同梱版）20,790円（税込）/ 通常版 7,140円（税込）
http://aquaplus.jp/
©2011,2012 AQUAPLUS
制作：株式会社アクアプラス 〒532-0011 大阪市淀川区西中島 4-13-17 CTA
開発：株式会社エクサム "PS3" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

タイトルロゴ&表紙デザイン:Smile Studio(福島トオル)
No.154
2013 APRIL



特集1 紅蓮の王の座を賭けた、新たなる戦いが始まる!





特集2 セガが放つ新作カードゲームとは一体……!?



ゲームタイトル(50音順)

連載・読み物(掲載順)

かくげいぶ! 出張版 by IKa



発行所/株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)
発売元/株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

正統なる究極進化を遂げた
TCGマルチバトルが開幕!

2013年2月中旬に開催されたJAEPO2013において、その全容が明らかとなった最新アーケードTCG『LOAD of VERMILLION Ⅲ』(以下、『LoVⅢ』)。ロケテスト直前となる今号の巻頭特集では、ロケテストに向けた最新情報を余すところ無くお届けするぞ!!

LORD of VERMILION Ⅲ
ロード オブ ヴァーミリオンⅢ

LORD of VERMILION Ⅲ

■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型トレーディングカード
■操作方法：タッチモニター＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2013年夏稼働予定
■使用基板：TAITO Type X3
■ネットワークシステム：NESYS(TAITO NET ENTRY SYSTEM)

Text：伊勢猫／ちくわ／age

※今月号に掲載している情報は、JAEPO2013出展バージョンを元に記事作成されています。掲載している画面写真、情報などは開発中のもので、ロケテスト版とは異なる場合があります。



~PROLOGUE~

古に塔の伝承あり

煉獄と呼ばれるその塔
頂に至りし者
未だ存らず
塔を極めし者あらば
創世の神と出会い
無限の支配者とならん
その王の姿
紅蓮なるが故に
異世界の言葉にてかく呼ばわる

"ロード・オブ・ヴァーミリオン<紅蓮の王>"と──
レムギア年代記第3章

紅蓮の王の座を賭けた



ロロ
エリザベート
イージス
武則天
デュランダル
シユウ
カリガリ博士
フィンガル
ユニットとして使役する使い魔カードは
デザインから印刷技術まで一新!!
新たな戦いが始まる!

紅蓮の力に覚醒し抗う

スクウェア・エニックスが誇る大人気アーケードTCG『LoV』シリーズに、ファン待望の続編となる『LoVⅢ』が登場！　新たな物語の舞台となるのは、これまでの"アケローン大陸"とは異なった次元世界に属した"レムギア大陸"。ある時、大陸中央の内海に突如浮上した巨大な"煉獄塔"により、平和と秩序に満ちた世界が一変。"赤い魔眼"を持つ巨塔の主は、自らを"紅蓮皇帝"と称して、数多の神魔霊獣を率いて各地に侵攻を開始したのだ。そして時は流れ──混沌が支配する荒廃した世界の中、宿命に導かれし八人の"紅蓮の子ら"が、世界の命運を賭けた戦いへと赴く。



歴代シリーズをベースとしたマルチバトル形式へと進化!? このためカードやシステムも一新されている。



聖騎士団の生き残り
ギデオン

復讐



これまでよりも戦略性が高くなって、ユニットの単独行動も可能に。敵味方が入り乱れるフィールドを駆け抜け、その手に勝利をつかめ!!

最大８人同時プレイのオンライン対戦バトル!?



さらに進化した筐体は、静電容量方式タッチモニターとプレイスクリーン（カード操作）の併用!



山村の娘
ヒルダ

罪

罰

傭兵団の兵士
バルド

～SIDE：ヒルダ&バルド～

17年前に起こった"大侵攻"に際して、北方サガン地方で皇帝の侵攻を防衛していたヘルマン傭兵団の兵士・バルド。そして傭兵団が駐留していた山村で暮らしている娘・ヒルダ……、彼らが背負った"罪と罰"の意味とは？

新たな光



～SIDE：スキピオ＆ディード～

海の民であるヤシュ族の戦士・スキピオと、山の民であるガオの女戦士・ディード。彼らの氏族はレムギア大陸でも勇猛果敢として知られた存在であり、紅蓮皇帝の領土侵攻に対しても最後まで諦めずに抵抗し続けていた。

“大侵攻”から17年後――。

大陸各地で“紅蓮皇帝”の暴虐に
耐えかねた民による反乱の火の手が上がる

反乱軍を率いた者たちの中には、
皇帝の眷属たる“ロード”しか
持ち得ないはずの“アルカナのちから”
を有する者たちがいた。

彼らは一様に、片方の目に
赤色に光る瞳を持つがゆえに
“紅蓮の子ら”と呼ばれた――。

～SIDE：ギデオン＆アンジェラ～

大地が宿す力“マナ”の恵みを受ける聖地・ザルニを総本山とした“レム教団”。その教団で神官を勤めるアンジェラと、それを守ってきたレム聖騎士団の生き残りギデオン。彼ら二人を中心として、新たな物語が動き始める。

～SIDE：ジュリア＆イスカル～

見目麗しい双子の兄妹にして、メルキア王国の王子と王女。彼らの父親であるメルキア国王は、赤い魔眼を持つ巨塔の主・紅蓮皇帝の侵攻に際し、いち早く恭順の意を示たことで“売国王”と蔑まれることになるのだが……。



JAEPO2013 LoVⅢ出展!









1 開場10分で試遊整理券が配布終了となるほど人が詰めかけ、スクウェア・エニックスブースの周囲が人で埋め尽くされた!
2『LoVⅢ』プレゼンステージ・業者日の様子。まだ顔が硬い?
3 4 一般日のプレゼンステージでは、新キャラクター役の寺島拓篤さん(スキピオ役)、佐藤利奈さん(ディード役)を招いての開催回もあった。発表されている8名以外にもプレイヤーキャラが存在するとの情報も!?
5 運良くプレイできた人には、限定キラスターターがプレゼントされた! 本誌でも5名にプレゼントするので、欄外を参照のこと。

ロケテスト開催決定!

JAEPO2013へのプレイアブル出展の興奮を引き継いだまま、ロケテストの開催が決定! 今回のショー会場でプレイできなかった人は、ロケテストに参加しに行こう! ロケテストは三会場で三週に渡って、計11日間の開催予定だ!! 当然、JAEPO2013会場では無かったカード排出も有るぞ! ロケテストをはじめ最新情報は公式サイトのチェックをお忘れなく!
http://www.jp.square-enix.com/lov3/

ageのプレイインプレッション

これまでのシリーズとはまったく違った形になりそうな『LoVⅢ』。最初は戸惑いがあるものの、慣れてくれば深いやり込み要素になりそうな点も見受けられ、かなり奥が深そう。個人的にはタッチパネルの操作があまり得意ではなく、かなり悪戦苦闘しましたが(笑)。とはいえ、新しいゲームとして稼動が楽しみ。

ロケテスト第一週

2013年3月8日(金)~3月10日(日)の三日開催!



開催地は池袋!
池袋ギーゴ
東京都豊島区東池袋1-21-1
池袋駅東口から徒歩5分

ロケテスト第二週

2013年3月14日(木)~3月17日(日)の四日開催!



開催地は秋葉原!
タイトーステーション秋葉原店
東京都千代田区外神田4-2-2
秋葉原駅電気街口から徒歩5分

ロケテスト第三週

2013年3月21日(木)~3月24日(日)の四日開催!



開催地は難波!
ラウンドワンスタジアム 千日前店
大阪府大阪市中央区難波1-3-1
難波駅15番出口より徒歩3分

有名プレイヤーに聞く！ LoV Ⅲへの期待!!



ここでは、実際に会場に来ていたプレイヤーに率直な感想とこれから期待する点などについて話を聞いてみたぞ！
人によって見方は千差万別。彼らの目には『LoV Ⅲ』はどのように写ったのか……？　ショー会場での人気が高すぎて、各人プレイ回数は1回と非常に少ない中でのコメントなので、そのあたりを考慮して読んでほしい。

ADL（LoV勢）



もっとやってみたかったですね。チュートリアルなどが無かったので、自分の番が来るまでに小冊子をかなり読んでおいても完全に理解する時間が無くて。タッチパネルも、少し戸惑いました。でも、ルールも操作も、どちらも慣れだと思うので、まずは数をこなすのが大事かな。ストラテジー系をやってた人ならすぐに取り掛かれそうですね。画面全体の状況把握が大事なので、だれがどこでなにをやっているか、どうすればストーンを減らせるか、あとはマナもしっかり管理してコントロールできるようになれば、勝てるようになりそうです。

D.C.（LoV勢）



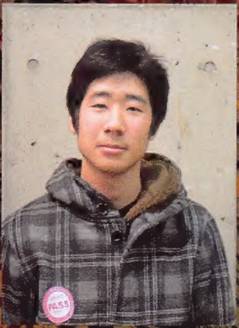
感想としては、今まで特殊技のカットインがあったのに、それが無かったのはちょっとさびしかったですね。あとは、敵味方ごっちゃになったときにうまく把握できなかったのが大変でしたね。そういうときに指を二本使ったデュアルタッチをうまく使ってまとめて囲って指示すればよかったのかな、とは思いましたね。とにもかくにもこれまでの『LoV』とはまったく違いましたね。
タッチパネルの感度そのものは問題なかったのですが、ミニマップが小さいので移動するときがちょっと大変だったかな。

パチュリー（LoV&ガンスト勢）



これまでのシリーズとはまったくの別ゲーっていう印象が強かったですね。僕の場合は、『Re：2』が稼動した前後ぐらいから『LoV』をやっていなかったのですが、今回の『LoV Ⅲ』に興味があってこのJAEPO2013に来たわけですが……従来のシリーズのように、プレイスキルの差でちょっとつらい、ということが無く、このゲームであれば、現在のトップランカーたちと勝負してもスタート地点は同じになるのかな、と感じました。古参プレイヤーとしては、そのあたりに期待ができそうな気がしています。

暗黒神（LoV勢）



今までのシリーズとまったく違うゲームなので、どうなるか予測付かないところもあります。操作もまったく違いますしね。高コスト出すことにどれだけのメリットがあるのか、スマッシュがどれほど戦闘に影響を与えるのか、今回の1回だけのプレイではそのあたりがまったく分からなかったので、このあたりは気になったところですね。個人的には展開が遅いゲームはあまり好きではないので、もう少しゲームスピードが早いとうれしいですね。あとはミニマップでどのユニットがだれのなのか分かりやすくなるといいかな、と思いました。

紫電（LoV勢）



一番確認頻度が高そうなミニマップが小さく見えにくくて、ちょっと全体の戦況が把握しにくかったですね……。あと、低コストと高コストがアルカナストーンを攻撃しているときに、そこに差があるのかどうかも分からなかったのが困りましたね。ここを分かりやすくしてもらえるといいのではないでしょうか？
あとは、全体的なスピードが遅く感じました。僕としては、『LoV Ⅱ』みたいに、ゲームスピードをもう少し上げてくれるともっと面白くなるんじゃないでしょうか。

まっつん（ガンスト勢）



今までのカードゲームと違い、カードをそれほど触らなくなったので、操作している感じがこれまでより薄くなった感じはします。ただその分、画面のほうに集中する形になるので、どちらかといえばストラテジー系のゲームとしての要素が強くなったのが、これまでとは違った面白さがあるのではないかな、と思いましたね。
敵味方が入り乱れているときに、敵味方の位置が分かりにくいのが気になりました。あと、HPの表示がちょっと見えにくかったので、そこが良くなるといいなと思いましたね。

たく（ガンダムVS.&ガンスト勢）



タッチパネルの反応がちょっと重い感じなのが気になりましたね。やり込んでいくと素早い状況判断と操作が必要になってくると思うので、そこが改善されると良いかな、と思いました。敵味方入り乱れたときに正確に操作するのが大変でした。あとはミニマップ関連ですかね。ミニマップで場所を指定して移動するんですが、このとき移動先しか写らないので、移動しているキャラの姿が見れないのはちょっともったいないかな〜と。ミニマップでもっと状況が把握しやすくして欲しい、というのも感じましたね。

読者プレゼント　JAEPO2013で配布された、会場限定キラスターターを5名にプレゼントします。『LORD of VERMILION Ⅲ』への期待コメントと併せ、住所／氏名／年齢／電話番号／LoV歴／好きな使い魔／現在の称号／メイン種族／プレイヤー名を記入し、官製ハガキで応募してください。送付先は巻末に書いてある編集部まで。

進化したゲーム性を大解剖!!

RULE & PROCESS

対戦のルールとゲーム進行

ここからは来るべきロケテストに向け、これまでに判明した『LoVⅢ』のゲームシステムを詳しくレクチャー。まず始めにマルチバトル形式へと進化した、基本的なゲームの流れについて解説しよう。



『LoV Ⅲ』最大の特徴といえば、やはり進化した八人によるマルチバトル。プレイヤーは四人ずつ二つの軍に別れ、互いに協力しながら戦うことになる。勝敗条件は以下の通りで、従来通りにアルカナストーンを巡った攻防が基本となる。

戦略レベルでの手順としては、大まかに六つのプロセスが存在する。中でも"マナ"関連の新システムは、ユニットの召喚や覚醒、アーツの使用に必要不可欠な要素。マナをしっかり管理して、敵軍よりも有利な戦況を作り出していこう。

勝利条件

- **制限時間内に敵軍側の"アルカナストーン"三つをすべて破壊する**
- **制限時間切れの時に"総アルカナストーンゲージ"が敵軍より多い**



歴代シリーズと同様に敵軍のアルカナストーン破壊が目的。ただし、破壊までのプロセスに違いがあるので要注意!

●PROCESS ① 自軍ユニットを召喚する

フィールド上にユニット(プレイヤーキャラクターや使い魔)を"召喚"するには、ユニットごとに設定された"召喚コスト"のマナが必要。召喚可能なユニットであれば、カードアイコンの上に"召喚OK"マークが表示される。なお、ユニットを召喚できる施設は、自軍のゲートor制圧したマナタワーの二つで、中立状態のマナタワーは対象外だ。



ユニット召喚の操作方法は、召喚コストがたまって"召喚OK"と表示されたカードアイコンを魔法陣へ"ドラッグ&ドロップ"するだけ。ユニットを帰還(HP回復)させる場合は、中央部分の"サークル"にタッチすればOK!

"召喚OK"のカードアイコンを魔法陣に"ドラッグ&ドロップ"することでフィールド上にユニットを召喚!!





召喚したユニットの移動操作は、ユニット単位で個別目標を指定できる。まずは移動させたい自分のユニットを"タッチ"→移動先となる場所や施設などを連続で"タッチ"すれば、あとは自動的に移動してくれる。

自分のユニットorアイコンを"タッチ"して目標となる対象を選んで"タッチ"すればその目標に向かってユニットが移動開始!



●PROCESS ② フィールド上を移動する

前作まであった"パーティ単位で移動"の制限が解除され、『LoV Ⅲ』では"ユニット単位で移動"を指定できる。これによって、さらに戦略性の高いユニット運用が可能となっている。ちなみにユニットをまとめて動かしたい場合は、"デュアルタッチ"(11ページ参照)で複数ユニットを選択後、移動先となるポイントを"タッチ"すればいい。

●PROCESS ③ 敵軍ユニットを攻撃する

ユニットの移動と同様、攻撃に関しても個別指定が可能。『LoV Ⅲ』ではユニットごとに配下となる"眷属"を引き連れており、攻撃指定した敵ユニットを一緒に攻撃してくれる。ちなみに前作まであったカード操作による"スマッシュアタック"もできるが、単なるダメージアップの手段ではなくなっている(詳しくは15ページ「基本操作」参照)。



ユニットの攻撃操作については、自分のユニットを"タッチ"→攻撃対象に指定したい敵ユニットを再度"タッチ"すればOK。また、行動指示していない状況でも、敵ユニットが近づくと自動的に攻撃してくれるぞ!

自分のユニット→敵軍ユニットの順番でそれぞれを"タッチ"することにより指定した敵軍ユニットを狙い撃ちだ!



対戦フィールドに設置された三つの施設

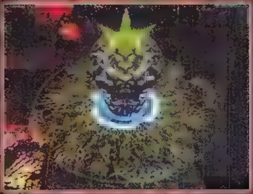
“アルカナストーンを破壊する”といった勝敗ルールこそ前作同様だが、マルチバトル形式となったことで、対戦フィールドの構成も大きく変化している。具体的には“サーチアイ”と“アルカナストーンシールド”といった二つの施設が無くなっている。

その一方で、フィールド中央部分に新要素として、“マナタワー”と呼ばれる施設が追加されている。“ゲート”と“アルカナストーン”の二つに関しては、これまで通りの役割と考えてもらって問題無し。とはいえ、召喚（PROCESS①）や制圧（PROCESS④）などの操作手順は変更されているので、それぞれの項目を一通りチェックしておくこと。

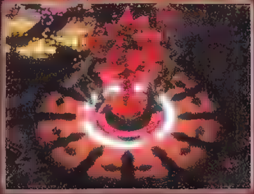
ゲート



マナタワー

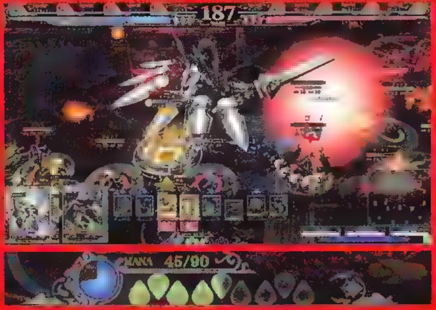


アルカナストーン



マナゲージについて

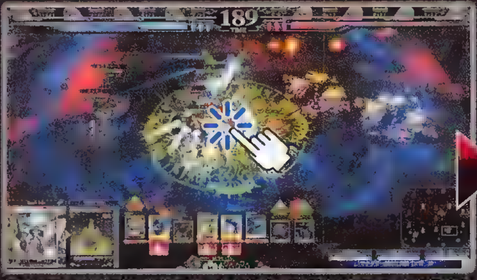
画面下に表示された緑色のゲージは、“召喚”などに使う“マナの総量”を示したモノ。ユニットを召喚する際はもちろん、覚醒（PROCESS⑤）やアーツ（特殊技）にも必要不可欠なコストとなっているので、こまめにチェックするクセを付けよう。



基本的には時間経過に応じて一定量のマナがたまる仕組み。マナゲージ1目盛＝10マナだ。

●PROCESS ④ マナタワーを制圧する

フィールド中央部に林立するマナタワーは、制圧できた数に応じて戦況が有利になる“前線基地”のような施設。具体的な効果としては、制圧することでマナがたまりやすくなり、さらにユニットを帰還させてHP回復もできる。ただし、あくまでもマナタワーの“駐留”扱いで、同じマナタワーからしか再出撃できないので注意しよう。



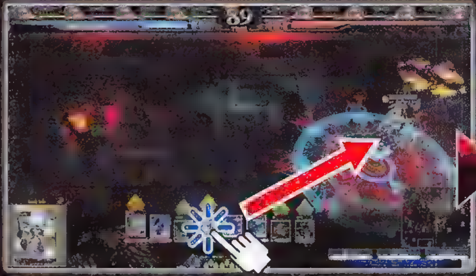
マナタワーを制圧後、中央のサークルを“タッチ”すれば、ユニットを帰還させてHPゲージを回復できる。魔法陣を“タッチ”すれば、指定したユニットがマナを回収し始める。ただし、マナ回収中は戦闘を行なわないので注意!

自分のユニット→マナタワーの順番で目標となる施設を“タッチ”すれば移動と制圧を同時に行なえるぞ!!



●PROCESS ⑤ ユニットを覚醒させる

新要素となる“覚醒”とは、“サクリファイス”や“降魔”に変わる使い魔ユニットの強化システムのこと。原則的にプレイヤーキャラクターとは融合せず、覚醒コストのマナがあればいつでも発動可能だ。しかも“アビリティ”を所持した使い魔ならば、覚醒と同時に特殊効果が発動! さらに2段階目の“超覚醒”まで可能な使い魔もいるぞ!!



召喚中のユニットを覚醒させるには、OKマークが出たカードアイコンをフィールド上の対象ユニットへ“ドラッグ＆ドロップ”。これでパラメータがパワーアップされ、ユニット本体が巨大化して攻撃範囲も広くなる。

“覚醒OK”のカードアイコンをユニットに“ドラッグ&ドロップ”することで対象となるユニットを覚醒できる!



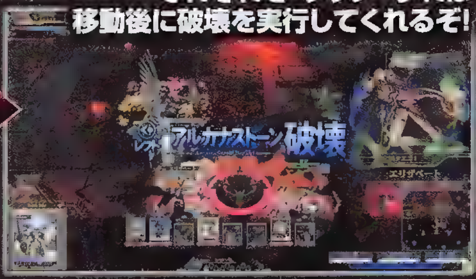
●PROCESS ⑥ アルカナストーンを破壊

互いの陣地に三カ所ずつ設置されたアルカナストーンは、マルチ対戦の勝敗を決する最重要施設。敵ユニットが攻撃することでアルカナゲージが減少し、ゲージが無くなると破壊されてしまう。三カ所すべて破壊された時点で、制限時間内であっても敗北が決定。いかに攻めながら守るか、この駆け引きこそ『LoV』シリーズの醍醐味だ。



マナタワーの制圧と同じ要領で、自分のユニットを“タッチ”→アルカナストーンのサークルを再度“タッチ”すればOK。施設上部に破壊タイマーが表示され、1周するごとにアルカナストーンゲージが減少していく。

自分のユニット→アルカナストーンの順でそれぞれを“タッチ”すれば移動後に破壊を実行してくれるぞ!



ルールを把握してロケテストに挑め!

ARCADE MACHINE

筐体の操作と各部の役割

ここでは従来のプレイスクリーンに加え、タッチモニターが搭載された専用筐体の機能について解説。プレイ開始までの手順も合わせて説明しておくので、あらかじめ戸惑わないよう予習しておきたい。



❶プレイ料金投入口
コイン投入口。

❷使い魔カード排出口
ゲーム終了時、使い魔カードが払い出される場所。

❸スタートボタン
コイン投入後にボタンを押せばゲーム開始となる。

❹NESiCAリーダー
前作までの記憶媒体"NESYS"から"NESiCA"に変更。プレイヤーデータの引き継ぎに関しては、開発者インタビューを参考に（詳しくは6ページへ！）。

❺シフトボタン（決定ボタン）
【メニュー選択時】：選択した項目の決定に使用。
【ゲームプレイ時】：ボタンを押しながらタッチモニターでユニットをタッチすれば、デュアルタッチと同様に複数ユニットをひとまとめにして選択できる。

❻アルティメットスペルボタン（キャンセルボタン）
【メニュー選択時】：選択項目のキャンセルに使用。
【ゲームプレイ時】：対戦中に一度も使っていない状態でボタンを押せば、アルティメットスペルが発動する。

❼アーツボタン（表示切り替えボタン）
【メニュー選択時】：表示項目の切り替えに使用する。
【ゲームプレイ時】：アーツコスト分のマナがたまった状態で押せば、ユニット固有のアーツを発動できる。



プレイ開始までの手順

『LoV III』はNESiCAがあればプレイヤーデータを記録可能。従来のNESYSは使用できなくなっているので注意。NESICAを持っていない人は、あらかじめ備え付けの販売機などで事前購入しておこう。



複雑な操作に思えるが、その手順にはルールが存在する。それらを把握して自在に操れるように練習あるのみ。

STEP 1：NESiCAをかざしてコイン投入



まずはNESiCA（ICカード）をリーダーにかざしてユーザー認証。その後にプレイ料金を投入して開始。

STEP 2：キャラを選択してネーム登録



初回プレイ時のみ、プレイヤーキャラクターを選択。プレイヤーネームは10文字以内での登録となる。

STEP 5：プレイヤーキャラの種族を選択



プレイごとにプレイヤーキャラクターの種族を選択可能。弱点属性の概念は無く、特殊効果の対象が変化する。

STEP 6：キャラに装備する武器を選択



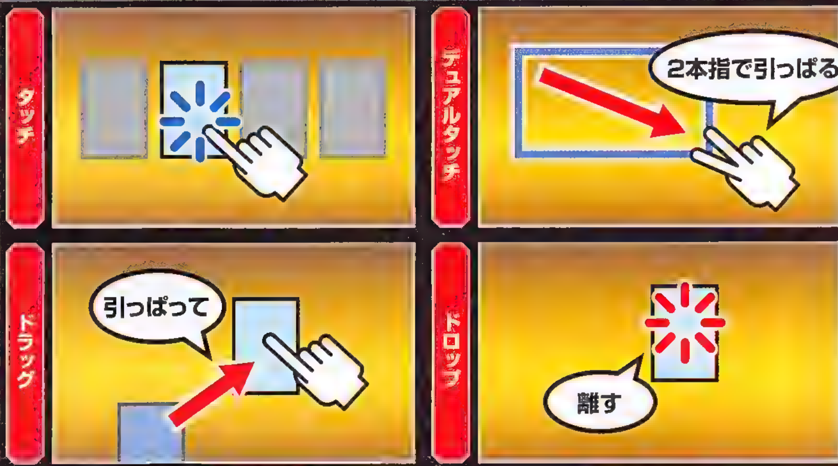
装備した武器によってプレイヤーキャラクターのジョブや能力が変化。各種の武器は戦利品を使って作成できる。

タッチモニターでできること

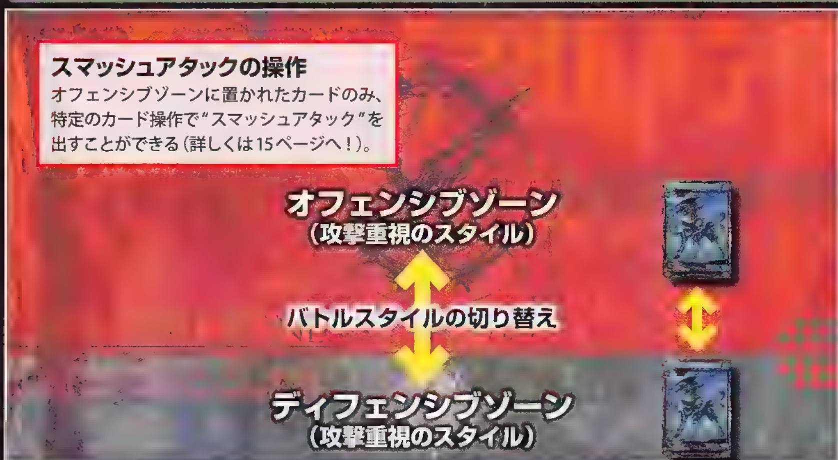
『LoV III』の専用筐体には、指先の入力操作を感知するタッチモニターを採用。基本的なゲーム中の操作であれば、すべて4種類のタッチ操作で行なえる。具体的なタッチモニターの操作方法については、基本操作の解説ページの方を参考にしてもらいたい（詳しくは16ページへ!）。



ほとんどの操作は、タッチモニターで操作可能。多点同時の入力を認識するため、両手での操作や二本指での操作も受け付けてくれる。まずはタッチモニターの操作に慣れよう。



プレイスクリーンでの操作



ゲーム開始時、プレイスクリーンに並べたカードを登録する以外でも、いくつかのカード操作が存在する。その一つが"バトルスタイル"の切り替えで、オフェンシブゾーン（奥側）とディフェンシブゾーン（手前側）で、ユニットのバトルスタイルが"ジョブ"ごとに変化する（詳しくは15ページへ!）。



プレイスクリーン上にカードを置いた位置で、攻撃重視のバトルスタイルと防御重視のバトルスタイルを任意で使い分けられる。バトルスタイルの切り替えによって、ユニットの移動速度や攻撃方法なども変化していく。

STEP 3：ゲームモードを選択する



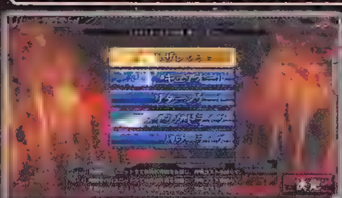
ロケテストでは「闘技場（全国対戦）」のみ選択可能。正式稼働時はシングル用のシナリオモードもプレイ可能。

STEP 4：使用するカードを登録する



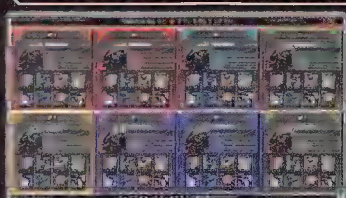
プレイヤーカード1枚＋使い魔カード7枚をプレイスクリーンで登録。同種の使い魔カードは1枚しか登録できない。

STEP 7：アルティメットスペルを選択



全5種類の中から、ゲーム中に使用するアルティメットスペルを選択。詳しいスペル効果は17ページを参照のこと。

STEP 8：参加者を確認して対戦開始



参加者全員と各ユニットの情報を一覧表示。対戦開始まで待ち時間がある場合は、模擬戦モードで練習ができる。

ゲーム終了時の特典について

対戦後は活躍に応じたプレイヤーの個人順位を決定。この順位ごとに"ソウル"ポイントが与えられ、一定までたまると"称号レベル"がアップ!個人順位に応じて戦利品なども手に入る。



もちろん累積ソウルに応じて、全国ランキングの順位が変動。1プレイごとに1枚の使い魔カードが払い出される。

GAME SCREEN

画面情報の見かた

戦略性の大幅なアップにともなって、画面から読み取れる情報量も増えた『LoVⅢ』。いずれも自軍の戦況を見極めるのに必要不可欠だが、まずはカードアイコンで自分の状態を把握できるようになろう。





❶選択中のユニット
ユニットorカードアイコンのタッチで、ユニットを選択。選択時はアイコン枠が黄色に。再タッチでキャンセル。

❷指示している行動とターゲット
カード画像をタッチすると、ユニットに指示した行動をキャンセル。敵カード画像タッチでターゲットを外す。

❸マナゲージ
ユニットの召喚／覚醒／超覚醒／アーツ発動に必要なマナの総量を示したゲージ。マナゲージ1個で10マナ。

❹チャットボタン（カテゴリーボタン）
自軍のプレイヤーに対して、チャットを送るためのアイコン。ドロップ先によって対象や内容が切り替わる。

カードアイコン情報



❺召喚／覚醒／超覚醒OKマーク
召喚／覚醒／超覚醒に必要なコストがたまって、召喚や覚醒できる状態を示したアイコン。

❻召喚／覚醒／超覚醒コスト
召喚／覚醒／超覚醒に必要なマナコスト数を示し、それらが可能な場合にOKマークを表示する。

❼ユニットHPゲージ
ユニットのHP残量ゲージ。ゲートに帰還orマナタワーに駐留すれば、時間経過で回復できる。

❽召喚／覚醒／超覚醒の状況
左側から順に召喚／覚醒／超覚醒の有無を示しており、それぞれを行なうことで各枠が点灯する。

❾ユニットのジョブ
3種類のマークと色によって、それぞれ対応したジョブの種類を示している。「●：アタッカー／■：ディフェンダー／▲：マジシャン」

❿アーツ使用コスト／アーツアイコン
アーツの発動コストがゲージで左下に表示されており、必要なマナがたまると右側のアイコンが点灯。アーツ発動が可能な状態だと報せてくれる。

⓫現在のバトルスタイル
対象ユニットが攻撃重視or防御重視のいずれかを示したアイコン。カードを置いた位置で切り替わり、ジョブごとにスタイルの特徴も変化する。

⓬ユニット状態の変化
アビリティやアーツなどの効果によって、ステータスが変化した状態を示すアイコン。画面左下のカード表示やユニット情報にも同時表示される。

⓭ユニットに指示している行動
移動／制圧／攻撃などの画面操作により、ユニットが受けている現在の指示内容。それぞれアイコンの形で表示され、ゲージの役割も兼ねている。

⓭行動アイコンの種類

行動アイコンの種類と指示内容は、アイコンリストにまとめた通り。行動完了まで時間を要する指示は、進行度が色合いで示される。なおTOWERとA.STONE、MANAの指示中に攻撃を受けると、スーパークリティカル扱いで大ダメージをくらってしまう。

アイコン	行動の指示内容
BATTLE	敵軍ユニットと戦闘
TOWER	マナタワーを制圧
A.STONE	アルカナストーンを破壊
MOVE	フィールドを移動

アイコン	行動の指示内容
MANA	マナを吸収
HEAL	マナタワーに駐留
RETURN	ゲートに帰還

自軍&敵軍と対戦全体の情報



⑭プレイヤー情報
左側4組の自軍、右側4組の敵軍に分かれており、キャラクターをタッチで詳細情報が表示される。

⑮アルティメットスペルゲージとLv
自分が選択したアルティメットスペル名称と発動可能なレベル表示。時間経過によりLvがアップする。

⑯TIME
対戦に設けられた制限時間で、3桁のカウント表示がゼロになった時点で強制的に対戦終了となる。

⑰チャットテキスト
他プレイヤーのチャットコメントが表示されるスペース。うっかり見落とさないように注意しよう。

⑱アルカナストーンゲージ
それぞれ三つあるアルカナストーンの破壊状況を表したゲージ。自軍が青色、敵軍が赤色で示される。

⑲総アルカナストーンゲージ
三つのアルカナストーンゲージを一つにまとめた総合ゲージ。敵味方の優劣を見極めるのに役立つ。

ユニット情報



⑳プレイヤーキャラ/使い魔の名称
プレイヤーキャラクターや使い魔の名称を表示。

㉑HPゲージ
対象のHP残量をゲージと数値で表した詳細表示。

㉒ユニットが発動中のアビリティ
カード表示やカードアイコン同様の状態アイコン。

㉓眷属
ユニットとともに行動する配下で、ユニットのHP残量に応じて人数が変化。ジョブやバトルスタイルによって、眷属の見た目も変化していく。

㉔ユニットに指示している行動
カードアイコン同様、ユニットの指示内容を示したアイコン。色合いでカテゴリーを見分けたい。

㉕ATK(攻撃力)&DEF(防御力)
現在の攻撃力(ATK)と防御力(DEF)を示した数値。アビリティやアーツで数値が変動した場合は、状態変化のアイコンが右側へ表示される。

㉖ユニットサークル
自分のユニットが青色、友軍なら緑色、敵軍を赤色で色別表示。丸形:アタッカー/四角:ディフェンダー/三角:マジシャンとジョブで形が違う。

ミニマップ情報



㉗画面の表示範囲
タッチモニター上に映し出される範囲を示した枠表示。ミニマップをタッチした場所に枠が移動し、それに追従して視点カメラも一瞬で切り替わる。

対戦フィールドの全体が、縮小表示されたミニマップ。施設やユニットなどは、自軍:青色/敵軍:赤色/中立:黄色の色別にアイコンで表示される。

■フィールド上の各種施設アイコン一覧

アイコン			アイコンの意味
			ゲート
			マナタワー
			アルカナストーン

■対象ユニットをジョブアイコンで識別

アイコン	アイコンの意味
	アタッカー
	ディフェンダー
	マジシャン
	マナモン

施設の見かたと特徴

フィールド上に設置された施設は、中心のサークルと周囲の魔法陣で構成されている。サークル部分は制圧/破壊/帰還など、ユニット指示を受け付ける。もう一方の魔法陣であれば、召喚やマナ吸収などの指示入力を受け付ける。

ゲート



両軍ともに四カ所に設置された施設。召喚/帰還が可能で、原則的に制圧や破壊はできない。また、ゲートから帰還後は制圧中のマナタワーから再出撃できる。

マナタワー



フィールド中央に5カ所ある施設。自軍の制圧後であれば、召喚/マナ吸収/駐留を指示できる。また、制圧した数に応じて時間経過のマナ補充量も増加する。

アルカナストーン

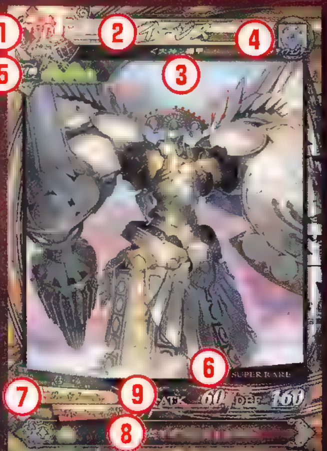


両軍ともに三カ所ずつある施設。敵軍のアルカナストーンをすべて破壊すれば完全勝利。自軍のアルカナストーンをすべて破壊されると、その時点で敗北が確定する。

ABOUT UNIT
使い魔について

『LoVⅢ』の大幅なシステム刷新にともなって、新たに生まれ変わった使い魔たち。ここではカードに記載されたカード情報の見かたとともに、各種ユニットの特徴について詳しく解説しておこう。





使い魔カード（表）



使い魔カード（裏）

①種族
使い魔が属するカテゴリーで、全5種類の種族に分類可能。『LoV Ⅲ』には"攻撃属性&弱点属性"の概念が無く、アビリティやアーツの効果判定に用いられる。また、同じ種族をデッキにそろえることで、プレイ開始時に得られるマナゲージ量がユニット数に応じて多くなる。

- 人獣
- 海種
- 神族
- 不死
- 魔種

②使い魔の名称
その使い魔に与えられた正式名称の表記。

③タイプ
種族と別扱いとなるカテゴリー表記。アビリティやアーツなど、特殊効果のトリガー判定として用いられる。

④ジョブ
使い魔のジョブを示したアイコンで、アタッカー／ディフェンダー／マジシャンなどと共通の特徴を持っている。

⑤召還コスト
使い魔をユニットとして呼び出すため、消費されるマナの数。覚醒／超覚醒にも同じ数のマナが必要となる。

⑥レアリティ
使い魔カードの希少価値を表した表記。稀少度が高いほど手に入りづらく、ステータスも強力な傾向にある。

⑦3種類のアビリティ
アビリティの有無を示した表記。上段から召喚時（緑色）／覚醒時（黄色）／超召喚時（赤色）で色分けされる。

⑧アーツ使用コスト／アーツの名称
アーツ発動に必要なマナの数と、アーツの正式な名称。

⑨ATK&DEF
その使い魔が持つ攻撃力（ATK）と防御力（DEF）の基本数値。アビリティやアーツなどの効果で変動する。

⑩フレーバーテキスト
その使い魔の特徴や由来などに加え、『LoV Ⅲ』の世界にまつわる出来事などが紹介されている文章。

⑪アビリティの説明
アビリティ発動で得られる特殊効果の詳細な説明。

⑫アーツの効果範囲
アーツ発動時に効果の及ぶ範囲を示したアイコン。

⑬アーツの説明
アーツ発動によって得られる特殊効果の詳細な説明。

⑭イラストレーター名
カードイラストを手掛けたイラストレーターの名前。

⑮カードナンバー
それぞれの使い魔カードに割り振られた通し番号。

紅蓮の下に集いし新たな力

『LoV Ⅲ』で一新された使い魔カードの美麗なイラストは、第一線で活躍する著名なイラストレーター陣が担当。『LoV』シリーズでおなじみとなった使い魔に加え、新たな使い魔も参戦予定だ。また、JAEPO2013の特設会場でのプレゼンテーションにおいて、コラボレーション企画が進行中であることを正式発表。具体的なタイトル名こそ会場では明かされなかったが、これまで同様に両タイトルのファンを楽しませることは間違い無いだろう。

カードイラストには……豪華メンバーたちが参戦！



Illustrator：塚本陽子



Illustrator：真嶋杏次

ジョブの相関関係とバトルスタイル

使い魔が一新された『LoV III』では、ユニット単位で3種類の"ジョブ"が設定されている。それぞれのジョブ同士、いわゆる"3すくみ"の相関関係となっており、有利なジョブに対して攻撃がすべてクリティカルとなる。このため、フィールド上で敵軍ユニットに攻撃を仕掛ける場合は、あらかじめ攻撃対象のジョブを確認。できるだけ有利なジョブのユニットを攻撃に向かわせるのが、バトルを優勢に進めるセオリーとなる。

また、アタッカー／ディフェンダー／マジシャンのジョブごとに、いずれも共通の特徴とスマッシュアタックを持っている。具体的なジョブの特徴については、以下のジョブリストにまとめた通り。フィールド移動する際の移動速度に加え、攻撃可能な距離にも違いがある。さらにバトルスタイルの切り替えることで、ジョブごとにユニットの特徴が変化。それぞれの違いをチェックし、戦況に合わせてうまく活用していこう。

有利なジョブにクリティカル率がアップ!!



『LoV III』では種族の弱点属性こそ無くなったが、ジョブによる相関関係でクリティカル率が大幅アップ！　有利なジョブで攻撃すれば、大ダメージを与えられるぞ!!

■ジョブ&バトルスタイルの特徴一覧

ジョブ名称	有利	不利	オフェンシブゾーン（攻撃重視）	ディフェンシブゾーン（防御重視）
ATTACKER アタッカー	MAGICIAN	DEFENDER	■ファイタースタイル 移動速度が速い＆近距離攻撃を行なう。	■フリッカースタイル（攻撃力：ダウン） 相手を吹き飛ばす攻撃を繰り出せる。
DEFENDER ディフェンダー	ATTACKER	MAGICIAN	■ファイタースタイル 移動速度が遅い＆近距離攻撃を行なう。	■ガーディアンスタイル（攻撃力：ダウン／移動速度：ダウン） 防御力アップ＆自軍マナタワーやアルカナストーンにシールドを張る。
MAGICIAN マジシャン	DEFENDER	ATTACKER	■ファイタースタイル 魔法弾を使った遠距離攻撃ができる。	■シュータースタイル（攻撃力：ダウン／攻撃間隔：ダウン） 通常より射程範囲の長い遠距離攻撃を繰り出せる。

スマッシュアタックの種類と操作

アタッカー　ダッシュアタック

一定距離を移動させ続けることでオーラエフェクトをまとってから、"カードを動かしてから、元の位置に戻す（『LoV』シリーズの"散スマ"と同操作をする）"と、ダッシュアタックが発動（ガーディアンスタイルに放つと自分がスタン状態に）！　前方にダッシュし、強力な吹き飛ばし攻撃を繰り出せる。



ディフェンダー　スロウアタック

"一定の角度までカードを傾けてから、元の位置まで戻す（『LoV』シリーズの"単スマ"と同一操作）"ことで、オーラエフェクトが発生。オーラをまとった状態で敵ユニットを攻撃すれば、スロウアタックが成立！　通常攻撃よりも強力な一撃を放って、対象ユニットの移動速度を一定時間ダウンさせられる。



マジシャン　スプレッドショット

"カードを一定時間以上、動かし続ける（『LoV』シリーズの"複スマ"と同操作をする）"ことで、こちらもオーラエフェクトが発生（移動時＆ダッシュアタックで消失）。オーラをまとった状態を維持し続けることで、スプレッドショットを発射可能。威力こそ低いが、一定範囲をまとめて攻撃可能だ。





Illustrator：相場良祐



Illustrator：タカヤマトシアキ



Illustrator：萩原一至

GAME CONTROLS

基本操作

ここまでの各種解説ページを踏まえた上で、『LoVⅢ』の基本操作をまとめておさらい。ロケテストの下準備としてはもちろんのこと、来るべき正式稼働に向けた予習として、一通り目を通しておこう。



ユニットの召喚／覚醒／超覚醒

ゲーム開始時に登録したプレイヤーキャラクターや使い魔カードを、フィールド上に呼び出すことを召喚と呼ぶ。召喚にはユニットごとに定められた召喚コストが必要で、高コストのユニットほど召喚しづらくなる。また、一部ユニットのみとなるが、召喚→覚醒→超覚醒と段階的にパワーアップも可能。ただし、覚醒／超覚醒にもコストがあるため、死滅すると一転して不利な状況となりかねない。



召還／覚醒OKマーク

コスト分のマナゲージがたまって、召喚や覚醒（超覚醒）が可能な状態を示した矢印アイコン。召喚なら緑色、覚醒（超覚醒）なら黄色の矢印が表示される。

召還／覚醒コスト

対象となるユニットの召喚／覚醒（超覚醒）に必要なマナゲージ量。ゲージ残量の表示も兼ねており、マナがたまることで目盛りゲージが緑色に点灯する。

ユニット召喚の操作

"召喚OK"と表示されたカードアイコンを、自軍のゲートor制圧したマナタワーの魔法陣へ"ドラッグ＆ドロップ"。なお、プレイヤーキャラクターは、あらかじめ開始時に召喚されている。



自軍の魔法陣の上であれば、どこにドロップしてもOK！　マナゲージが少ない開始直後は、低コストのユニットしか召喚できない。

覚醒／超覚醒の操作

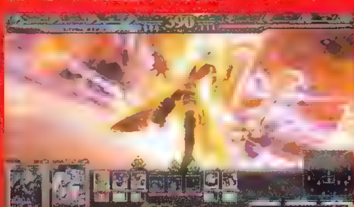
"覚醒OK"や"超覚醒OK"と表示されたカードアイコンを、対象ユニットのサークルにドラッグ＆ドロップ。ちなみに覚醒／超覚醒する際は、召喚コストと同じだけのマナゲージが必要だ。



あらかじめ召喚してあった、ユニットに向かってドラッグ＆ドロップ。キャラ本体ではなく、足下のサークルにドロップしよう。

覚醒／超覚醒の特徴について

コスト分のマナ消費で行なえる覚醒／超覚醒は、戦況に大きな影響を与えるパワーアップシステム。覚醒可能な使い魔に限られるが、それだけに効果も絶大！　大まかに三つの特徴を持っているので、使いどころを見極めて発動していきたい。



サクリファイスや降魔と違い、マナさえあれば何度でも使用可。



特徴1：ユニットが巨大化する！

覚醒するとサイズが大きくなって、攻撃範囲も広がり、敵ユニットを攻撃しやすくなる。



特徴2：ユニットの能力アップ!!

ATK＆DEFなどの基本能力が底上げされ、死滅するまで強化された状態は持続される。



特徴3：アビリティが発動する!!

覚醒／超覚醒と形態変化することで、それぞれの形態に設定されたアビリティが発動する。

覚醒／超覚醒後に"死滅"した場合

ユニットが死滅した場合は、覚醒や超覚醒の状態が解除され、アビリティの効果も消えてしまう。復活カウント後に召喚からやり直しが必要なため、かなり不利な状況となる。

視点カメラの移動

タッチモニターに映し出される表示範囲は、フィールドの何もない部分をタッチ＆ドラッグすれば移動可能。ミニマップをタッチすることでも、同じように表示範囲を移動できる。このほか、カードアイコンをタッチすれば、そのユニットを画面の中心に捉えた表示範囲へ瞬時に切り替えられる。



対戦フィールドの一部しか画面上に表示されないが、どの場所を見るかはプレイヤー次第となっている。

ユニットの移動

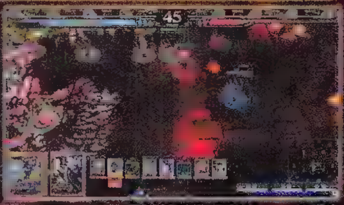
ユニットの移動は1体ずつ移動先を設定可能で、ユニットorカードアイコンをタッチ→→移動させたいポイントを再度タッチすればOK。ユニットをまとめて移動させたい場合などは、デュアルタッチorシフトボタンを押した状態で連続タッチして、まとめて選択してから移動先を指定すればいい。



移動させたいユニットを選択後、移動先となる場所をタッチすれば、その場所まで勝手に移動してくれる。

攻撃対象の指定

ユニットの移動と同じように、攻撃させたいユニットorカードアイコンをタッチ→敵軍ユニットを再度タッチすればOK。対象ユニットとの距離が遠い場合は、攻撃可能な距離まで接近してから攻撃しはじめる。また、行動を指示していない状態であれば、敵軍ユニットが近づくことで自動的に攻撃してくれる。



攻撃指示は移動指示も兼ねており、対象ユニットが移動した場合、自動追尾しながら攻撃継続してくれる。

アーツの発動

一部のユニットだけが持つ特殊技のことで、それぞれ固有の特殊効果を持っている。アーツを使うにはコスト分のマナが必要となり、ユニット選択後ににアーツボタンを押して発動。効果範囲のユニットに対し、特殊効果が発揮される。なお、アーツ使用後は待機時間があって、連続使用できない。



アーツごとに効果範囲の形が違うので、あらかじめ使い魔カードなどに記載された範囲を把握しておこう。

アルティメットスペルの発動

アルティメットスペルとは、対戦中に各プレイヤーが1度だけ使用可能な究極魔法のこと。アルティメットスペルは時間経過とともにLvアップし、アルティメットスペルボタンを押せばいつでも発動できる。アルティメットスペルの種類と効果については、アルティメットスペルをまとめたリストを参考にしてほしい。



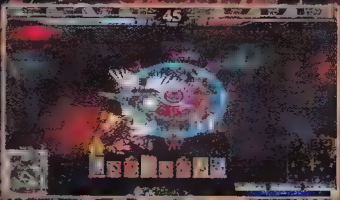
それぞれのアルティメットスペルは、時間経過によるLvアップで魔法の効果自体がより強力となる。

スペル名称	発動効果
リザレクション	死滅中の自分のユニット全員の復活カウントが減少 (Lvアップ効果：召還コストも下がる)
キュアオール	自分のユニット全員のHPを回復する (Lvアップ効果：HP回復量がアップする)
リターンゲート	自分のユニット全員を帰還させる (Lvアップ効果：HPも回復できる)
クイックドライブ	自分のユニット全員の移動速度を一定時間アップ (Lvアップ効果：持続時間がアップする)
パワーライズ	自分のユニット全員のATK & DEFを一定時間アップ (Lvアップ効果：強化数値がアップする)

マナゲージの補充

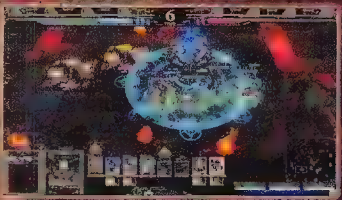
すべからくコストとして消費されるマナは、間接的に勝敗を左右する重要な要素。マナをためる方法は4通りあるが、いずれにしてもマナタワーを多く制圧した側が圧倒的に有利となる。ちなみにマナゲージのタイマーは、1周ごとに1マナずつたまる仕組みで、マナゲージ1個が10マナを示している。

補充方法1：時間が経過するのを待つ



最も基本的なマナの補充方法で、時間経過とともに少しずつマナがたまり続けるが、たまる速度は遅い。

補充方法2：マナタワーで吸収する



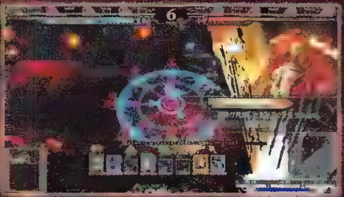
制圧したマナタワーの魔法陣をタッチして、ユニットにマナ吸収の指示を出す。吸収中は無防備なので注意。

補充方法3：マナモンを撃破する



マナタワー[illegible]中立モンスター「マナモン」を倒すことでも一定量が増える。[illegible]

補充方法4：アビリティ効果の発動



アビリティの中には、特定の条件を満たすことでマナを生み出せる特殊効果も存在。マナを効率的に運用しよう。

施設の破壊と制圧

マナタワーの制圧や、敵軍アルカナストーンの破壊には、いずれも自分のユニットを選択→施設中央のサークルをタッチすれば、制圧／破壊の指示を出せる。ただし、制圧／破壊中に攻撃を受けることでスーパークリティカルとなり、大ダメージをくらうので要注意！ 指示を受けたユニットの数が多ければ、それだけ制圧や破壊の進行速度も速くなる。



制圧／破壊の継続中は上部にタイマーが出現し、1周するごとに制圧や破壊が進行していく。

チャットボタンで意思疎通

敵軍に勝つためには、自軍プレイヤーとのチームワークが重要になることも。その手段として『LoV III』にはチャット機能が実装されており、カテゴリーボタンをタッチするとコメントリストが出現。さらにリストのコメントをタッチし、ドラッグ＆ドロップで特定対象を指定したメッセージが表示される仕組み。



同じコメントであってもプレイヤーキャラクターごとに、メッセージやボイスが変化する。ちなみにカテゴリーは、「挨拶／情報／作戦」に分かれており、それぞれドロップした先でメッセージ内容を変化させられる。



①コメントをカードアイコンへドラッグ
リストから選択したコメントが、ユニットを指定したチャットとして友軍側に表示される。

②コメントをミニマップ情報へドラッグ
リストから選択したコメントが、施設を対象としたチャットとして友軍側に表示される。

③コメントをプレイヤー情報へドラッグ
友軍プレイヤーにドラッグすれば、そのプレイヤーに限定した秘匿コメントが表示される。



『LoV』が迎えんとする「新章」の目指す先とは?

柴貴正プロデューサーが語る三つのキーワード『LoV』革新への道程と展望

大幅なシステムの刷新、従来の排出カードの全使用停止と、これまでのシリーズ作品とはまったく異なるものへと新生する本作。この革新に至った、開発陣の意図とは? 革新の中でも、「LORD of VERMILION」らしさとして残されたものとは? 本作シリーズの父である、柴プロデューサーにその詳細を語っていただいた。

柴 貴正 profile

『ドラッグオンドラグーン』、『ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン』などといった代表作で、これまでに無い新たな演出やアプローチに常に挑戦してきたゲームクリエイター。歴代『LORD of VERMILION』全作品のプロデュースを務める。

新しいものを生み出すには、土台を一から建築し直す必要がある、と考えた

新たな土台と直感的操作 操作変更と多人数プレイの狙い

──前作『LORD of VERMILION II』から『LORD of VERMILION III』への移行におけるコンセプトとは?

柴貴正プロデューサー(以下柴、敬称略) 『LORD of VERMILION III』を制作する上で、ゲームの内容を大きく変えた方がいい、とまずは考えました。これまでのシステムに乗せて新作を出していっても、プレイヤーの皆さんにこれ以上の「新しい体験」を提供するのは難しいでしょうし、一旦これまでのものをリセットしようというのが、今作の重要なコンセプトになっています。新しいものを生み出すには、土台を一から建築し直す必要があると考えました。

──構築し直すとしても『LORD of VERMILION』と題する以上、優先して残したところもあったかと思いますが、それはどのような点ですか?

柴 『LORD of VERMILION』の大事な要素というのは人それぞれで違うと思いますが、その中でも必ず残すべきと考えた要素というのは、「カード」、「世界観」、「独自の運営」の三つでした。特に「カード」を使うという要素を残しつつも、従来とは違う遊びを生み出すことを重視しています。

そこでゲームセンターならではのものとしてオンラインでの多人数プレイこそが面白いのではないかと考え、8人同時のマルチプレイを導入しました。さらにこれまでのややアクション要素が強かったシステムから、思考に寄ったシステムにすることで、より幅広い層に訴求していきたいと考えたのも、今作での大きな狙いです。

──キーワードに「世界観」とのお話もありましたが、多くのプレイヤーキャラクターが発表されたようですが、その意図は?

柴 今まではニドとリシアの二人のみでしたが、マルチプレイとなると皆さんもいろいろなキャラクターを使ってみたくなるかと思いまして、多数のキャラクターをご用意致しました。また、シリーズを通しての世界観のリンクとして、これらの新キャラクターたちはすべて、紅蓮の王の因子を受け継いだ者たちとなっています。

──各キャラクター同士には、特別な繋がりなどはあるのですか?

柴 これらの各キャラクターには、それぞれ対に当たる存在となるキャラクターがおりまして、ストーリーモードで深く関わっていきます。ボリュームのあるストーリーモードをご用意するだけでなく、シングルプレイを楽しみたいという方に向けての仕掛けも考えておりますので、ご期待ください。

──従来までのシリーズは、ハンドスキルが重要な側面があり、新規層の参入がためらわれることも多かったようです。

柴 重要な要素の一つだったカードアクションについては、本作では特にスマッシュなどしなくても、タッチモニターによる操作だけでも直感的に、十分に戦えるようにしています。もちろん、やり込み要素として段階的に、スマッシュなどの高度な操作も身に付けていけば、より楽しんでいただける要素もあります。

いわば、格闘ゲームでいうところのパンチやキックといった基本技からをタッチモニターの操作でできて、必殺技がカードの操作で出せる、といった感覚です。

──ハンドスキルのほかに、多人数プレイとなると、他人の足を引っ張ってしまうのでは、と躊躇してしまう新規層もいるかと思いますが、そこはどうお考えでしょうか。

柴 基本としては二つの陣営に別れて勝敗を競いつつも、いかに陣営に貢献したかを表すポイントで8名中何位になれたかを競い合う形式としているので、さほど勝敗に責任を感じずとも大丈夫な仕様になっています。世界観としても前作までは個人戦に近いものだったところから、戦争感を出したかった。そのため、スマッシュ操作などの戦闘技術が無くとも、四人での協力プレイでしたらそれらをほかのプレイヤーに任せたり、補い合ったりすることが可能ですし、役割を分担していけばアクションが苦手な方でも十分に活躍の場がありますので、どのような層のプレイヤーでも楽しんでいただけます。

「マナ」による新たな概念と戦略



時間経過とマナタワーからの補給などによって得られる「マナ」には、多くの用途がある。難しそうにも見えるが、柴プロデューサーいわく、生産要素をこのマナ一つに絞っているため、リアルタイムストラテジー(以下RTS)のように複数の生産要素を同時に管理する必要はない。RTSと従来のカードアクションの中間、両者の良いところを抽出しつつ、両者の難しすぎる点を排した仕様となっている。

8人同時プレイで生まれる新たな楽しみ

8人のプレイヤーが操る使い魔が入り乱れる戦場は、柴プロデューサーが今回重視したという「戦争感」に溢れており、戦場各地で戦況が目まぐるしく変化する。使い魔を複数のパーティーに分けて召喚・配置できるため、他プレイヤーとの連携もしやすい。4対4の戦略は、誇張ではなく無限の可能性を持っているといえる。



──操作の忙しさで今まで躊躇していた年齢層の高いプレイヤーなども、戦略や奇策などで新しいアプローチができそうです。

柴　ぜひ挑戦していただきたいですね。マルチプレイのゲームの理想というのは、「たくさんプレイヤーがいて、たくさんライバルがいる」ことだと思います。『LORD of VERMILION III』ではゲーム性を大きく変えることで新たな層の皆さんにも遊んでいただけるようにし、プレイヤー総数を増やすことで、より面白いプレイ環境を提供したいと強く思っています。

より良い環境への布石 リセットが生み出すもの

──このような劇的な変化となると、プレイヤーの反応が早くも出ていると思うのですが……。

柴　今までのバージョンアップの際と同じく、多くの声をすでにいただいています。そしてこれも毎回のことですが、新しいバージョンに実際に触っていただいて、体感していただくことでこれらの反響に応えさせていただいておりますので、今回もぜひJAEPOショーやロケテスト、実際の稼働筐体を触ってみていただきたいですね。今回の『LORD of VERMILION III』では、操作に慣れるまでが難しかった従来のシリーズよりも直感的に遊べる部分を増やし、少ないプレイ回数でも十分に新たな遊び方、楽しみ方の入り口に立っていただけるように心掛けています。

──今作では『Re:2』までのカードがすべて使用できなくなるとのことで、大きな反響を呼びそうですが、こちらはどういった経緯で決定したのですか？

柴　かなり悩みましたが、筐体とカードに使用している技術は、『LORD of VERMILION』稼働初期から使用され続けている技術となっており、そのためさまざまな点で問題を抱えていました。これを最新の技術に変えることで、読み込み精度の改善、新規追加カードをより早く多くご提供できるなど、いくつもの大きな利点を皆さんに提供できるようになります。

──これらの判断は『III』で土台を作り直す、ということの表れでもあるわけでしょうか？

柴　その通りですね。ゲーム性のみならず、プレイ環境やプレイヤーのスタートラインについても、まったく新しいものを提供したいと思っています。長らくプレイしてきてくださった皆さんには申し訳ありませんが、ご理解いただければ幸いです。

──それと、先ほど新規カードをより提供しやすくなる、とのお話がありましたが……。

柴　はい。その恩恵として、まずカードの種類は約150種類でスタートし、新規追加ごとにも100種類以上の追加を行ないます。

──では、カードと同じく、前作までのプレイデータも継承はされないのですか？

柴　プレイデータついては、ある程度は引き継ぎができるように考えています。特に称号は数が膨大ですのですべて持ち越すのは無理ですが、特別称号やゲスト称号などはできる限り残します。特に『II』までのゲスト称号は権利的な問題などから『III』では獲得できません。これまでプレイしてきてくださった方の想いに応えるためにも、引き継ぐべき要素はなるべく引き継いでいきたいと考えていますが、それによって新たな土台が腐ってしまうことだけは絶対に避けなくてはなりませんので、そこは慎重に吟味しています。

真意は「LoV」そのものが語る 今後の展開にも乞うご期待！

──キーワードとして独自の運営と挙げられていました。『LORD of VERMILION』といえば、全国大会や店舗イベント、キャンペーンなどを数多く開催してきましたが、『III』でもこれらの展開は引き続き実施されるのですか？

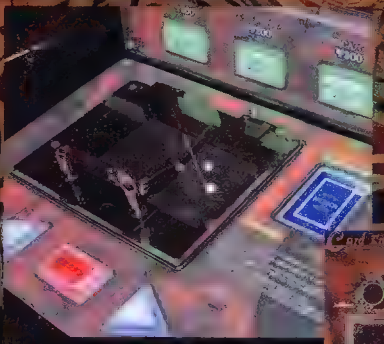
柴　当然、『III』でもイベントには注力していきます。運営面でもスタッフを増員しておりますので、従来のイベントに加えてさらに新しい仕掛けも用意したいと考えております。

『LORD of VERMILION』はゲームのみならず、プレイヤーと開発陣のキャッチボール、イベントでの触れ合いなど、すべてを含めてこその『LORD of VERMILION』だと考えております。この『LORD of VERMILION』をより長くプレイヤーの皆さんに楽しんでいただくため、我々開発陣からもより新たなものを提供させていただくために、今回はこのような形でリセットをかけさせていただきました。

まずは一回でも結構ですので本作をプレイしていただき、「多人数によるマルチプレイ」と「思考性の高さ」を重視しました、新たな土台の『LORD of VERMILION』へのご判断をいただければと思います。

（2013年1月31日スクウェア・エニックスにて収録）

まずは筐体に触ってみていただきたい!



従来の『LORD of VERMILION』では難しかった、プレイ動画環境についても、センターサーバーにUSB端子を備えて、プレイ後に録画を選択するだけでデータが記録される仕組みを導入予定とのこと。

種族に縛られない多彩なデッキ構築が楽しめるようになった!!



『LORD of VERMILION』では種族単のデッキを組むことが基本で、バージョンアップ後のデッキ構築の幅も単一種族だと15枚前後のカードからの選択となることが普通だった。しかし、『III』では種族単によるメリットが減り、全カードを選択の対象とするデッキ構築が楽しめるようになっている。新規カードが続々追加されるという今後を考えると、デッキ構築の幅広さ、面白さに、今から期待は膨らむばかり!

CODE OF JOKER
セガ ネットワークデジタルカードゲーム コード・オブ・ジョーカー



新感覚カードゲーム登場!?
"切り札"を手に戦いを挑め!!

『コード・オブ・ジョーカー』ってどんなゲーム!?

本作はいわゆる「トレーディングカードゲーム（TCG）」と呼ばれるジャンルのカードを使った対戦ゲーム。従来のアーケードカードゲームとは異なり、実物のカードを一切使わず、すべての操作はタッチパネルで行ない、使用するカードはデジタルデータで保存される。気になる対戦ルールは、1VS.1の完全ターン制バトル。

対戦は「ユニット」、「進化」、「トリガー」、「インターセプト」という種類のカードからなる全40枚のカードの束（デッキ）を使い勝負する。40枚の中からランダムに配られた手札の中から、「ユニット」カードをフィールドに召喚し、そのほかのカードでサポー



御巫 綾花
（みかなぎ あやか）

『CODE OF JOKER』の

デッキを構築する



←まずは対戦相手を探す前に、自分のデッキを構築する。今回プレイしたVerでは、スターターデッキとして、40枚のデッキが授与された。また、カードはプレイ開始時にも獲得できるようになっている。入手するカードからの、デッキ構築が本作で勝利をつかむための第一歩にして、最大の見せどころだ。



↓カードには、直接フィールドに出て戦う「ユニットカード」や、後ほど紹介するこれらをサポートする「進化カード」などの種類がある。それらは基本的にターン経過とともに増える「CP」を消費して使用する要素が多く、おのずと、終盤には強力なカード同士の派手なバトルが展開される。

ユニットカードを召喚!



目前の敵を撃破せよ!

↑戦闘は完全ターン制。先攻／後攻の決定後にデッキから手札が配られる。最初に出すことが難しいカードを引き当ててしまっても、時間内なら何度でも引き直すことができるので、開始時に何もカードが出せない！　ということにもなりにくい。

既に実施されたロケテスト、JAEPOショーなどで話題騒然の新作カードゲーム『コード・オブ・ジョーカー』！　今回は第一報として、ゲームの基礎とインタビューをお届け。来るべき稼働に備えよう!!

コード・オブ・ジョーカー
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：デジタルトレーディングカードゲーム
■操作方法：タッチパネル
■稼働日　：2013年夏稼働予定
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワークシステム：ALL.Net

Text：JOKER、虎斗

※記事は開発中のものを元に作成されており、ゲーム内容、カード、ゲーム画面などは変更される可能性があります。



カードイラストは、スタイリッシュなものからコミカルなものまで千差万別！有名イラストレーターも参戦予定!?多彩なカードを組み合わせて自分だけのデッキを作り、勝利をつかめ！

多彩なカードを駆使してバトル！

トしながら相手の体力を0にするのが目的だ。

また、カードには召喚に必要なコストが設定されており、強力なカードほどコストが高い。使えるコストの総量を示す「CP」はターン開始時に全快し、ターンが進むごとに上限が1づつ増えるため、戦局が終盤になるほどバトルは激しさを増していく。この辺りの妙味や、デッキ、戦術を構築する楽しみなどは、従来のTCGを踏襲している。その上で、ネットワークを介して対戦相手を探すため対戦が容易で、カードの持ち運びの煩雑さから解放されるなど、デジタルならではのユーザビリティの高さで従来のTCGの不満点を払拭しているのだ。

デジタルによる公正なジャッジが可能な点を生かし、1ゲームの時間が長くなり過ぎないよう随所に時間制限を課しているため、今までのTCGには無かった「スピーディーに正しい選択肢を選ぶ能力」が求められる。この要素が本作ならではの新しい楽しみを提供してくれるだろう。

基本的なゲームの流れ

4



タッチパネルで簡単操作！

←ゲーム中の操作は、すべてタッチパネルで行なう。常にCPUがナビしてくれるので、その場面で出せるカードや、とれる行動などが分かりやすくなっている。まずは時間制限ギリギリまで掛かってもゆっくりと考えて操作していこう。

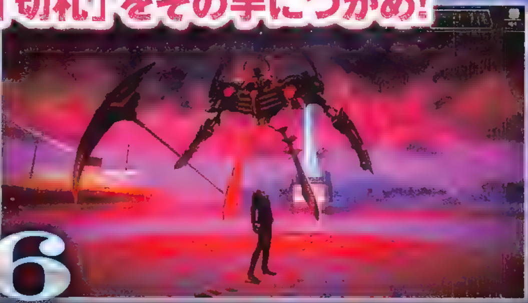
サポートカードを使いこなせ！



5

→フィールドに召喚可能な「ユニット」カードと、それを補助する「進化」、「トリガー」、「インターセプト」のカードを駆使して、戦況を有利に進めよう。中には戦局を一瞬で変えるような強力なカードも!?

「切札」をその手につかめ！



6

←ジョーカーゲージがたまり、相手よりライフが低いと手札にジョーカーカードが出現！　カードを発動すると、ド派手な演出とともに一発逆転も可能な超強力な効果を発揮する。その威力はまさに切札（ジョーカー）と呼ぶにふさわしい。



緋神 仁
（ひがみ じん）

次ページにも最新情報が!?

総合プロデューサー 西山泰弘氏インタビュー



西山泰弘
プロフィール
株式会社セガ　第一研究開発本部 本部長
代表作：三国志大戦、戦国大戦（大戦シリーズ）
総合プロデューサーなど

――今作、「CODE OF JOKER」開発までの経緯についてお聞かせください。

西山　今作は今までのアーケードカードゲームとは少々異なる切り口を考えて製作しています。大戦シリーズをはじめとした、アーケードカードゲームをプレイされてきた方なら分かると思うのですが、アクション性の高い要素をプレイしているとき「あ、俺これついていけないな」と思う瞬間を経験した方は少なくないのではないかと思います。特に少々年齢が高めのプレイヤーならなおさらこういったことを感じているかと思います。実際に私自身もそうなので。そのため、今作はそういった人たちでも楽しめる、たとえば初めて開催した大会で40代の方が優勝するゲーム、アクション性では無く、知識と経験を生かせるゲームにしたいと考えました。もちろん、ビデオゲームである以上、時間制限などといった形でアクション要素は入りますが、それでもかなり思考に重点を振った形のゲームになっています。

思考型ターン制カードゲームという構想自体はもともと五年前くらいから構想しており、ずっとやりたいとは思っていたんですが、アーケードでの快適なプレイ時間と、オリジナル要素、ゲームバランスなどを作り上げるのに、本当に時間がかかりました。また、アーケード機材の進歩でICカードに記録できる情報が増え、さらに、スマートフォンなどプレイヤーの皆さんが使う機器の進化も、本作のゲームシステムの構成に大きく影響しました。

――そうなるとターゲットとしているユーザー層も今までのシリーズとは少々異なるのでしょうか？

西山　そうですね、大戦シリーズなど、弊社のコンテンツをプレイされているかたはもちろんプレイしていただきたいのですが、今作では新規プレイヤー層の獲得もコンセプトに含まれます。その中の一つがアナログのトレーディングカードゲーム（以下、TCG）プレイヤーです。たとえばTCGカードショップなどに行くと、モチベーションが高いプレイヤーたちが目に付くんですよ。その人たちは、長時間ずっとデッキを回して遊んでいるんですね。そういう人たちは、TCGはもちろん、ゲームというモノ自体が好きなのではないかと思っています。なので、常に新しい対戦相手や、落ち着いてプレイする環境などを用意してあげれば、普段あまり来ることが少ないかもしれないゲームセンターにも来ていただけるのではないかと考えております。

それともう一つは「過去にゲームをプレイしていた層」です。これは、カードゲームだけでは無く、すべてのプレイヤー層ですね。例えば今の格闘ゲームなどは、「あのパンチが入ったから負けた！」といった勝敗の要素が、複雑になってきて少々分かりにくく、また原因が分かったからといっても、それを実行するのに時間が掛かりますよね。特に、負けた理由が分かりにくいというのは、上達しにくいということにも繋がると思うんですよ。その点、本作では、「どこで何をしたからだめだった」ということを分かりやすくしようと思っていますし、ターン制なので対策が分かったら実行もしやすいと思います。なので、かつてゲーセンに来てくれていた人たちでも、すごくうまくなれると思うんですよ。そういった人たちにゲームで勝つよろこびを味わってもらって、もう一度ゲームセンターで遊んでもらいたい。そしてゆくゆくは、幅広い層で「ゲームセンターに居着いてくれる人」を増やしていきたいですね。



JAEPO出典Ver.プレイインプレッション

虎斗（大戦シリーズ、TCGプレイヤー兼ライター）

『戦国大戦』などのアクション性の高いACTTGが主流な中、ターン制のカードゲームが発表されるとは思っていませんでしたが、もともとTCGプレイヤーの自分としては、とてもうれしい話でした！

実際にTCGをプレイしていると対戦相手やトレードする相手を探すことが一番重要だったりするので、対戦相手に不自由しない全国対戦や、ターミナルを使ってプレイヤー同士でトレードしたりできる機能があるというのを見ると、非常に便利だと思います。ルールも基本的には召喚したカードで相手を攻撃する、というとても単純なシステムなので理解しやすくていいですね。

ゲームシステムとしては同じくセガから発売されている『三国志大戦TCG』に近いような印象を受けたので、『三国志大戦TCG』プレイヤーはすぐにプレイできるかもしれません。また、一発逆転要素のジョーカーシステムは効果自体が非常に強力なので、中盤～終盤にかけてリードするかどうかなどの選択に緊張感を与えてくれそうです。カードの能力を見ていても、発動確率が「50%」など、オフラインのカードゲームではサイコロを使わないと再現できないようなアーケードならではの能力などもあってなかなか面白いですね。今回はショー出展Ver.ということで対人戦は残念ながらプレイできなかったのですが、COM戦でも十分にターン制TCGを遊べたので、対人戦ならもっとアツい駆け引きが楽しめそうです。これからのアップデートでインターフェイスなどが充実してくればもっと遊びやすく、面白いゲームになっていくんじゃないかなと思います。もともとTCGをプレイしていたアーケードプレイヤーや、ターン制カードゲームに興味がある人には、特におすすめですね。スマホでデッキを作っておくことも可能ということなので、稼動後は順番待ちの間にひたすらデッキを作ろうと思います。



基本的な操作は、タッチスパネルのみ。大戦プレイヤーたちには、ちょっとした息抜きにもオススメかもしれません。

もう一度、ゲームセンターで“ゲームに勝つよろこび”を体験してほしい!

——アーケードならではのウリとはどのような要素になるのでしょうか?

西山　まず一つのウリとしては、ネットワークを使っての全国対戦で、対戦相手に困らない環境を提供できるということ。対戦ゲームである以上勝ち負けは必ず発生します。でも、たとえば圧倒的に弱い相手と戦って勝ったとしてもそれは面白くもなんともない。なので、なるべく対等でお互いに納得できる条件の相手を探して対戦できる。さらに気軽に、そして常に、その環境が用意されているのは大きなウリなのではないかと思います。また、今回はカードが実物では無く、デジタルデータとして使用するので、1デッキを作るのに数十枚持ち歩かなくてはならないTCGにくらべ、Aime一枚だけで、カードの全データを持ち歩き、プレイすることが可能な点もウリになるのではないでしょうか。

——アーケードカードゲームの新作ということになりますが、既存のタイトルから引き継いだ要素はあるのでしょうか?　また、今後のコラボ展開などもあるのでしょうか?

大戦シリーズや、『アヴァロンの鍵』といったゲームのいいところはもちろん引き継いでいると思います。うちのスタッフの中にもカードゲームが好きなスタッフが居るので、そういったもののいいところも反映はさせているつもりです。コラボ展開については……そうだなあ。他社さんに『三国志大戦』のカードが出るなどのコラボがあったことを考えると、社内のカードゲームがコラボをしないっていうのはむしろ不自然な感じもするので、いずれは実現するかもしれませんね。ただ、個人的には『CODE OF JOKER』を知ってもらう、というためのコラボはするかもしれませんが、ゲームを無理矢理プレイさせるコラボはしたくありません。『戦国大戦』と『CODE OF JOKER』をどっちもプレイすると強力なカードが使える、などというのはあまり好きではないので。

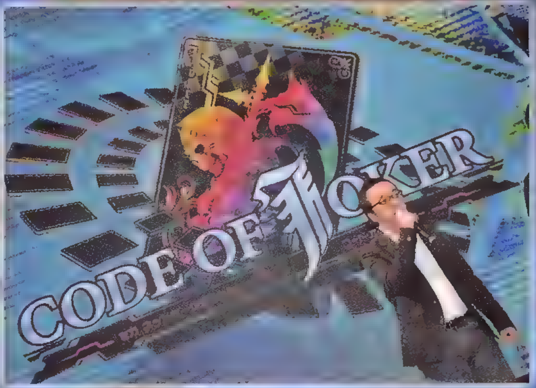
とにかく、なんにしても『CODE OF JOKER』は新しく出るゲーム。いわばまだまだ生まれたての赤ちゃんの状態なので、これから育っていき、立派な大人になるまでは『CODE OF JOKER』の力だけでやっていけるようにはしたいです。

——今夏稼動ということですが、その前に本作に触れる機会はあるのでしょうか?

もちろんロケテストは開催しますよ。夏に出るゲームですので、夏前にはまた触れてもらえるような機会があると思います。そのときにはスマートフォンでのデッキ編集など、システムのアップデートなども実装できているかもしれません。

——最後に読者に向けて一言お願いします。

読者の皆様や、いろいろなゲームプレイヤー様たちの中には、自分の好きな各ゲームのすごい高い位置まで登っている方たちが多いと思います。新しく出たゲームであってもすぐに理解し、ものすごい高いレベルでプレイしていってしまう人たちとか。でもそうじゃない人たちももちろん居ます。僕自身もそうなのですが、『ストII』や、『バーチャ』が稼働したときなど、一個一個階段を登って上達してきたと思うんですよ。このゲームはそういった階段を登っていってうまくなっていく自分というのが、プレイしていく中ですごく分かりやすいはずです。また、ゲームシステムとしても上達していく楽しさを伝えられるようなゲームにしていきたいと思っていますし、そういったアップデートをしていくつもりです。まだまだバランス調整などもこれから整えていくタイトルですので、皆さんからいろいろな意見や感想など、どんどんもらって取り入れていき、ユーザーさんと一緒に作っていくようなタイトルにしたいと思っています。そういった意味では稼動をぜひ楽しみにしていただいて、実際にプレイしてもらい、感想や意見をもらいたいですね。このマーケットでまだまだやっていきたいと思っていますので、どうか末永く、応援をよろしくお願いいたします。





JAEPOのセガブースでは、本作が非常に大きく打ち出されて、試遊台も常時、にぎわいを見せていた。

JOKER（格ゲーほか、マルチプレイヤー兼ライター）

まず目を引いたのがインターフェースや演出のスタイリッシュさ。シンプルな画面だが、カードゲー以外のプレイヤーにも分かりやすく、各種アクションの演出も好印象。特にジョーカーカードを発動したときのカメラワークや演出は必見!

ゲーム内容も駆け引き、戦略の奥深さといったTCGと呼ばれる思考型対戦ゲームのだいご味をしっかり踏襲していると感じた。私は格ゲー攻略をメインに担当しており、どうしても攻略要素に目がいってしまうので、今後のロケテも意識して少しだけ突っ込んだ話をしよう。主人公、緋神仁のスターターデッキには相手プレイヤーのHPを削る効果を持ったものが多いので、状況次第では速攻も狙える。逆にヒロイン、御巫綾花のスターターデッキには手札の枚数が多ければ多いほどBPが上昇する強力なカードが含まれているため、序盤はHPを犠牲にしつつカードを温存し、中盤以降からジョーカーカードと組み合わせて巻き返しを図るのが強力だ。

相反する構図による、一歩間違えれば敗北に直結するようなギリギリのラインの見極め、このヒリつく緊張感をぜひ体験してほしい。

アルカディア編集部 シンドウ

久々となる完全新作カードゲームでワクワクしながらプレイしました!

まず、Aime一枚のみで気軽にプレイできることが好印象です。アーケード、アナログともにカードゲーム経験者ならだれでも一度は感じるであろう「バックの中のカードはちょっとかさばるけど、いつもプレイするから持ち歩きたい!」という悲しい現象から開放されます。もちろんアナログのカードを触れないという寂しさもありますが、そこは後々の携帯やスマホ連動要素に期待できそうです。

次に注目なのが「ゲーム性と操作性」。ターン制のカードバトルは、基本的に自分の行動を相手に妨害されることなく思考でき、操作はタッチパネルのみで非常に簡単です。また、TCGでちょっと難しいと感じてしまいがちなダメージや攻撃力の計算、カードの状態などといったゲームルールも画面を見るだけで分かるので普段TCGをプレイしない人も始めやすいはず。手先のテクニックより戦術が重要なところも、プレイヤー同士の交流がさかんになりそうで楽しみです。本作をやり込むプレイヤーはもちろん、別タイトルの息抜きにもプレイしやすい、窓口の広いタイトルになりそうな予感です。

変更点多数！主役はどの武将！？



戦国大戦 1582 日輪、本能寺より出ずる

■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋4ボタン＋トラックボール
■発売日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワークシステム：ALL.Net

今月も攻略＆戦国大戦界情報満載でお届け

今月は、先日実施されたバージョンアップでの変更点を中心に解説していく。主な調整点である各武将の計略効果は、これまで戦場の主力として活躍していた武将たちは、ややマイルドな能力になり、代わりに多数の武将が強化されている。注目の武将も紹介しておくので、新たなデッキ構築のヒントにしてほしい。次に、比較的入手しやすかった、レアリティの低い「刀」系家宝の一部にも調整が入り、家宝選択も新たな選択肢が必要になった。変更点の解説と合わせ、基本的な家宝選択の方針や解説をしていく。また、26ページでは、家宝の使用法や選び方について解説しているので、こちらもぜひ参考にしてほしい。そして、今回は一部のゲームシステムも調整され、謎が多かった特技〈豊国〉の仕様も明らかになった。戦場で見掛けることの多い特技なのでしっかり把握しよう。

後半は次号のアルカディアに付録される【EX】カードの紹介や、先日の「生祭」にて発表したムック「戦国大戦界 大祭 第三陣」の情報、三浦祥朗さんのコラムなど、こちらも情報盛りだくさんだ！



計略とシステムの変更にともない、戦場は確実に変化した！　まずは今回掲載している調整リストをもとに、いろいろなカードを試し、自分のプレイスタイルに合う武将を探してみよう！

変更点多数！　Ver.2.01B で新たな戦が始まる！

兵種　槍足軽の槍撃と竜騎馬の射撃が変更

前バージョンまで猛威を振るっていた槍撃だが、槍撃ヒット時の速度低下時間が減少したことで、移動速度の速いほかの兵種であれば、追いかけるように槍撃をされても逃げやすくなり、また、槍撃を繰り返す相手に乱戦を仕掛けやすくなった。

竜騎馬隊は射撃の範囲が変更し、攻撃範囲が狭く、射程もやや低下した。射撃時はかなり近寄らなくてはならないので、迎撃を避けるためにも基本的に正面から槍足軽に射撃をフルヒットさせるのは厳しい。突撃準備状態で射撃を狙うのでは無く、乱戦後に離れる場面などで活用していこう。

家宝　刀家宝の効果が変更　新たな選択肢を探せ！

前バージョンで使いやすかった木、銀枠の単体強化家宝が少々調整された。これにより刀家宝は新たな選択を考える必要が出てきた。下に、武力上昇効果のある一部家宝の効果と効果時間を掲載しておくので、家宝選択の参考にしてほしい。

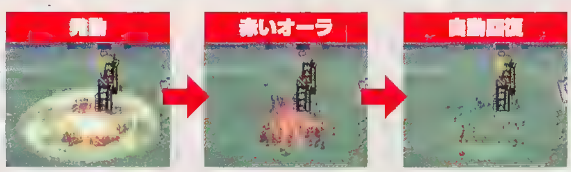
家宝名	奥義効果	範囲	効果時間	装備効果
兼元	武力上昇+11	単体	約5c	武+副0
千人切	武力上昇＋10 速度低下0.7倍	単体	約7c	兵+副1
大般若長光	武力上昇＋9	単体	約5.5c	武+副2
天羽々斬	武力上昇＋4	全体	約5c	武+副2
童子切安綱	武力上昇＋4	全体	約5c	兵+副2

※装備効果：「武」は主効果の「武力UP」、「兵」は主効果の「兵力UP」。「副」は「副」は「副効果とその枠数」を表します。

特技　〈豊国〉の効果内容と効果の変更

ここでは情報解禁となった兵力の回復と「様々な効果」が上昇するという特技〈豊国〉の具体的な内容を解説していこう。まず、特技発動直後には兵力の回復以外にも「攻撃力、速度、攻城力」が上昇する追加効果が発動していた。しかし、兵力回復以外の効果はあくまで「発動直後」に限定され、さらに発動した状況により変化する。

まずは、追加効果が発動している時間。左画像の「発動から赤いオーラをまとっている状態」のみ適用される。今回のバージョンアップで効果時間が短縮され、実質は約1秒ほどとかなり短い。そして、追加効果発動条件は、要素により異なり、攻撃力UPは乱戦時に〈豊国〉を発動した場合のみ。移動速度UPは敵部隊に接触していない状態で〈豊国〉を発動した場合のみ。攻城力アップも攻城時UPに〈豊国〉を発動した場合のみとなり、これらの効果は状況が重なると重複する。兵力回復の低下や効果時間が短くなったものの、これらの要素を意識して使用することで、より効果的に運用可能になることは間違い無し！　今一度、特技〈豊国〉に注目してみよう。



計略　変更点多数　気になる内容を確認

織田家の武将では、まず【R】蜂須賀小六に注目。統率力3の兵力100%の武将まで一気に撤退させられるよう強化された。また、【1.0SR】前田利家は武力上昇値が+5と高く、せん滅力が上昇した。武田家もダメージ計略に注目。「火牛の計」は、統率力7の武将が使用しても、統率力2の武将を倒せるほどの高威力。上杉家は【宴】上杉謙信の「車懸りの戦陣」が兵力回復量が増加し、長い効果時間を生かしての立ち回りに期待がかかる。本願寺家の【宴】坂井与四郎は兵力減少が、約二割ほどの減少にとどまり、必要士気から考えると非常に優秀だ。他家は【R】陶晴賢の「下克上」が低統率武将に非常に効果的になった。そして、少々弱体化が目立つ伊達家だが、【SR】片倉小十郎は陣形の範囲が拡大したことで、安定した使い方が可能となった。今度こそ竜の右目が輝くか!?

Ver.2.01B 全変更点リストを確認せよ！

ここでは、各変更点をまとめて公開していこう。これまでの主力がやや弱体化したことにより、わずかな強化であっても主力に躍り出る可能性は十分にある。また、下方修正の武将も、ほぼ変わらない感覚で使っていける武将も多い（例えば、【UC】波多野秀尚は通常時の最終的な武力の上昇値が20から19に下がった程度のカウント低下）。まずは、よく対戦する武将から覚えていこう。

▼家宝変更点リスト

システム名	変更点	修正
槍足軽	槍撃ヒット時の速度低下時間減少	↓
竜騎馬隊	射撃の射程距離減少	↓
軽騎馬隊	移動速度減少	↓
特技〈豊国〉	回復量減少 各種追加効果の効果時間短縮 （攻撃力、速度、攻城力上昇時間が短縮）	↓

▼家宝変更点リスト

家宝名	変更点	修正
長船	効果時間短縮	↓
兼元	武力上昇値低下、効果時間短縮	↓
清光	効果時間短縮	↓
行光	効果時間短縮	↓
宗三左文字	効果時間短縮	↓
千人切	武力上昇値低下、効果時間短縮	↓

勢力	【レア】名前	計略名	変更点	修正
織田	【UC】安藤守就	占領作戦	効果時間延長	↑
織田	【R】稲葉一鉄	頑固一徹	効果時間延長	↑
織田	【1.0SR】織田信長	天下布武	範囲拡大	↑
織田	【R】佐々成政	母衣衆の采配	効果時間延長	↑
織田	【R】丹羽長秀	イスパニア方陣	効果時間延長	↑
織田	【R】蜂須賀小六　など	山津波の計	威力増加	↑
織田	【1.0SR】前田利家	又左無双槍	武力上昇値増加	↑
織田	【1.0SR】明智光秀	無間射撃	効果時間延長	↑
織田	【R】蒲生氏郷	陣頭攻撃	効果時間短縮（統率依存値減少）	↓
織田	【UC】榊原康政	姉川の奇襲	効果時間延長	↑
織田	【R】徳川家康	鶴翼の陣	効果時間延長	↑
織田	【R】細川藤孝	有識故実	効果時間延長	↑
織田	【2.0SR】明智光秀	本能寺にあり！	統率上昇値増加、統率減少速度低下	↑
織田	【2.0R】帰蝶	憂愁舞踊	武力上昇値減少、効果時間延長	↓
織田	【2.0SR】柴田勝家	鬼柴田の意地	槍撃ダメージ減少	↓
織田	【宴】柴田勝家	鬼騎の共振	騎馬隊以外を入れた際の速度上昇値増加	↑
織田	【SS】織田吉法師	尾張の最終兵器	効果時間延長	↑
織田	【EX】織田信長	いくさの神	回復量減少	↓
武田	【UC】小畠虎盛など	火牛の計	威力増加	↑
武田	【SR】真田幸隆	百火繚乱	威力増加	↑
武田	【1.0SR】武田信玄	風林火山	効果時間延長	↑
武田	【SR】山県昌景	真紅の荒獅子	突撃ダメージ減少、効果時間短縮	↓
武田	【1.2SR】武田勝頼	猛進の陣	効果時間延長	↑
武田	【1.2SR】武田信玄	瀬田に旗を	効果時間延長	↑
武田	【2.0R】高坂昌信	風林火山継承	効果時間短縮	↓
武田	【2.0SR】武田勝頼	万死一生	効果時間延長	↑
武田	【R】武田信豊	後典厩の采配	効果時間延長	↑
上杉	【SR】上杉謙信	毘天の化身	効果時間短縮	↓
上杉	【R】小笠原長時	小笠原流礼法陣	範囲拡大	↑
上杉	【R】柿崎景家	漆黒の暴威	効果時間延長	↑
上杉	【R】虎御前	転生舞踊	回復量増加	↑
上杉	【SR】長尾政景	宿業の陣	効果時間短縮（統率依存値減少）	↓
上杉	【R】樋口兼続	愛と義と	効果時間延長	↑
上杉	【SR】直江兼続	愛のために	武力低下値減少、範囲拡大	↓
上杉	【宴】上杉謙信	車懸りの戦陣	効果時間延長、兵力回復量増加	↑
今川	【R】朝比奈泰能	精鋭武闘術	効果時間延長	↑
今川	【R】井伊直盛	精鋭槍撃術	効果時間延長	↑
今川	【R】今川氏真	蹴鞠シュート	弾き距離減少、範囲縮小	↓
今川	【C】岡部正綱	精鋭遊撃術	効果時間延長	↑
今川	【SR】岡部元信	精鋭弱体弓術	効果時間延長	↑
今川	【R】寿桂尼	尼御台の陣	効果時間延長	↑
今川	【R】武田信虎	老虎の采配	効果時間短縮（統率依存値減少）	↓
今川	【宴】庵原忠胤	死闘の迅雷	速度上昇値減少、効果時間短縮	↓
浅井朝倉	【UC】赤尾清綱	流転の采配	効果時間延長	↑
浅井朝倉	【SR】朝倉景健	暗黒魔境	効果時間延長	↑
浅井朝倉	【UC】鳥居景近	盟約の攻陣	範囲拡大	↑
浅井朝倉	【UC】海北綱親	勇猛果敢	効果時間延長	↑
本願寺	【UC】岡吉正	一発必中	武力上昇値増加	↑
本願寺	【UC】願証寺証恵	脱兎の如く	効果時間延長	↑
本願寺	【R】土橋守重	阿修羅の銃弾	効果時間延長	↑
本願寺	【SR】鈴木重朝	雑賀の狙撃術	効果時間延長	↑
本願寺	【R】坦中	二丁の双陣	範囲縮小	↑
本願寺	【R】発中	速射の双陣	範囲縮小	↑
本願寺	【宴】坂井与四郎	毒をくらわば	味方毒ダメージ減少、範囲拡大	↑

勢力	【レア】名前	計略名	変更点	修正
北条	【R】大道寺政繁	鉄血河越衆	効果時間減少（統率依存値減少）	↓
北条	【R】北条氏邦	剛槍烈破	効果時間延長	↑
北条	【SR】北条氏康	関東王の采配	効果時間延長、範囲拡大	↑
北条	【R】北条氏綱	難攻不落	ダメージ軽減率増加	↑
北条	【SR】北条氏直	大筒攻勢の采配	効果時間延長	↑
島津	【C】猿渡信光など	捨て奸	効果時間延長	↑
島津	【SR】島津家久	釣り野伏	効果時間延長	↑
島津	【R】島津貴久	英主の采配	効果時間延長	↑
島津	【R】島津日新斎	攻城射撃の采配	効果時間延長	↑
毛利	【SR】吉川元春	百戦不敗	効果時間延長	↑
毛利	【UC】国司元相	槍の鈴	回復量減少	↓
毛利	【SR】小早川隆景	慧矢の眼光	効果時間延長	↑
毛利	【SR】毛利隆元	百万一心	効果時間延長	↑
毛利	【SR】毛利元就	謀神の掌上	効果時間延長	↑
毛利	【R】毛利元就	三矢の采配	効果時間延長	↑
伊達	【UC】遠藤基信	不入斎の推挙	武力上昇値減少	↓
伊達	【R】葛西俊信	閃光の馬術	効果時間短縮	↓
伊達	【SR】片倉小十郎	竜の右目	範囲拡大	↑
伊達	【R】伊達小次郎	覇道の礎	効果時間短縮	↓
伊達	【R】伊達輝宗	我が誇りを継げ	範囲拡大	↑
伊達	【SR】伊達政宗	独眼竜の覇道	範囲縮小	↓
伊達	【SR】猫御前	速射の陣	効果時間延長	↑
豊臣	【UC】池田輝政	日輪の構え	【日輪0～3】効果時間短縮 【日輪3】回復量減少	↓
豊臣	【UC】宇喜多秀家	日輪の大車輪	【日輪1～3】効果時間短縮 【日輪3】武力上昇値減少	↓
豊臣	【R】大谷吉継	日輪の謀術	【日輪1～3】効果時間短縮 【日輪3】武力低下値減少	↓
豊臣	【R】加藤清正	日輪の猛勇	【日輪0～3】効果時間短縮 【日輪3】武力上昇値減少	↓
豊臣	【SR】蒲生氏郷	獅子奮迅	【日輪1～3】武力上昇値減少	↓
豊臣	【R】九鬼嘉隆	日輪の弱体弓術	【日輪1～3】武力上昇値減少、効果時間短縮 【日輪3】武力低下値減少	↓
豊臣	【UC】黒田長政	日輪の突撃術	【日輪0～3】突撃ダメージ減少、効果時間短縮 【日輪3】武力上昇値減少	↓
豊臣	【2.0SR】前田利家	豪放磊落	【日輪1～3】槍撃ダメージ減少、効果時間短縮 【日輪3】武力上昇値減少	↓
豊臣	【C】脇坂安治	七本槍・突貫	武力上昇値減少、効果時間延長	↓
他など	【UC】岩成友通　など	力萎えの術	範囲拡大	↑
他など	【C】十河一存　など	不屈の構え	回復量減少　効果時間短縮	↓
他	【SR】斎藤道三	蝮の毒牙	効果時間延長	↑
他	【R】斎藤義龍	大蛇の睥睨	効果時間延長	↑
他	【R】三好長慶	混沌の匣	効果時間延長	↑
他	【R】六角義賢	六角の陣	効果時間延長	↑
他	【C】一色藤長	窮地の一助	効果時間延長	↑
他	【SR】尼子経久	謀聖の閃き	効果時間延長	↑
他	【SR】大友宗麟	国崩し	ダメージ上昇率減少、効果時間短縮	↓
他	【R】相良義陽	合従の陣	効果時間短縮	↓
他	【R】陶晴賢	下克上	効果時間調整（統率依存値上昇）	↑
他	【SR】高橋紹運	戦神の采配	効果時間短縮	↓
他	【R】角隈石宗	天道の陣	効果時間延長	↑
他	【R】成松信勝	巨獣の構え	武力上昇値減少、攻撃回数減少	↓
他	【UC】波多野秀尚	巨人の進軍	効果時間短縮（統率依存値減少）	↓
他	【SR】最上義光	羽州狐の知謀	範囲縮小	↓

毎月気になる要素を攻略！

戦国兵士訓練所 第三章

家宝の基礎を学ぼう！

自分のデッキはもちろん、相手のデッキにも合わせる必要がある家宝。慣れるまで選択が難しい要素の一つだ。今回はその基本を学び、一歩進んだ家宝選択を目指そう！

その一

まずは、自分のデッキに合わせた家宝を探そう

プレイ初期から所持しており、安定した効果を発揮しやすい「復活時間短縮系」家宝以外の家宝を選ぶ際は、まず最初のステップとして、さまざまな方法で主軸の計略の強化を目指して家宝を選択してみよう。

●武力アップ家宝と相性が良いデッキの一例

デメリットが無く全体を強化する采配や陣形には、武力を上昇させる「刀」系家宝が使いやすい。ただし、その際は味方が壊滅したときのリカバリー手段がほぼ無くなってしまうので、試合終盤に使うか、移動速度の速い兵種だけでも途中で引き上げることを意識しよう。

●移動速度アップ家宝と相性が良いデッキの一例

高武力騎馬隊による突撃ダメージが主軸となるデッキでは主軸の単体強化はもちろんだが、まずは移動速度に加え、武力や兵力も上昇する家宝で、壁役も強化すると使いやすい。

●統率力アップ家宝と相性が良いデッキの一例

上杉家の計略のように統率力に比例して武力も上昇する計略や、統率力依存のダメージ計略などは分かりやすく効果を発揮する。また、これらを使用するデッキでは、補助として統率力を上昇させる計略を採用することが多いが、統率力上昇を家宝で補い、その分の士気を主軸の計略に使い使用回数を増やすことも有効だ。

その二

慣れてきたら相手のデッキに合わせて家宝を変更

復活系の家宝以外の扱いに慣れたら、次に相手のデッキに合わせて家宝を選択してみよう。相手の強力な計略コンボをやり過ごす手段としての使用法や、試合序盤に弱い相手に対しての攻めを継続する手段など、まずは積極的に試して感覚を掴んでいこう。

●移動速度低下系家宝が有効な相手の一例

相手のデッキが、自身の計略コンボの武力上昇値を圧倒的に超えている場合や、【SR】豊臣秀吉の日輪ゲージ5消費のような大型計略の場合、こちらの武力を家宝で上げても正面から武力でぶつかり合うのは厳しい。これらの場合は移動速度低下の家宝を選択し、大型計略の効果中に相手の行動を抑止しよう。ただし、自城付近では効果が薄いので、こちらも攻め上がるそぶりを見せ、相手の計略を自城から少しでも遠い位置で使用させるよう心掛けよう。

●兵力回復系家宝が有効な相手の一例

相手のデッキが序盤に準備期間があり後半、一気に勝負にでるような計略が主軸の場合は、こちらの即効性が高い計略を使用し一気に攻め込み、さらに兵力回復系の家宝を使用し、序盤に大幅なリードを目指す戦術も有効だ。【SR】豊臣秀吉を中心にしたデッキや、舞計略を中心としたデッキに対して効果的なことが多い。

その三

戦況や計略を考慮し、家宝を使える場面を増やそう

家宝を有効活用できる場面を把握し、戦術のバリエーションを増やしていこう。家宝は士気を一切使わず、試合開始直後からいつでも使用が可能となっている。本作では、士気を消費し計略を使った攻防が勝敗を分ける大きな要因となるので、ときには相手の士気を使った攻めを家宝のみでしのぎ、士気差を作ることも重要な戦術だ。また、ぶつかり合い以外でも家宝を有効活用できる場面は多い。

●移動速度低下家宝と、速度上昇計略

上記の組み合わせにより、相手の速度を下げ、その上で速度を上げて敵の居ない場所で直接攻城を狙うという少々変わった戦術も可能になる。この際、攻城力を上昇させる計略があれば、一気に逆転も狙える。

●単体強化家宝で守り切り士気差を作る

もともと武力の高い武将は単体強化家宝を使用することで並の采配も弾き返せる場面がある。守りの手段の一つとして意識しよう。

●舞踊、長時間計略のフォローに使用する

舞踊計略や長時間有効な計略は後半の爆発力が高いものが多い反面、必要士気が多く、即効性も薄いものが多い。そのため使用直後の相手の攻めに対抗するために、武力上昇系家宝での補助も有効だ。

その四

家宝の装備効果と城塞効果を有効活用しよう！

家宝の装備効果を生かすことで、武将の能力をより際立たせる。まずは、高コスト主力武将の長所を伸ばす効果を選択していこう。とはいっても家宝装備効果の副効果は改造できるものの、ランダム性が高く大判も消費する。序盤では兵種をあまり選ばない「兵力UP」や「移動速度UP」が付いた家宝は改造を控えるのも有効だ。また、家宝に付いている城塞効果も考慮したい。復活カウントが減る「復活命気」や、自軍の城門前に防柵が設置される「城門守護」などは、効果が分かりやすく強力でもある。しかし現状、金枠家宝に城塞効果を付けるには銀枠の城塞効果付き家宝を合成して作るのみで序盤には少々ハードルが高い。まずは、木枠、銀枠の家宝で使用感を確かめてみよう。



戦国大戦界 凱旋記
THE SENGOKU TAISEN WORLD

第二回

今月は三浦祥朗さんが登場！
あれ……何か写真が悲しいことになっていますよ!!

リレーコラム第二回：三浦祥朗

夢が詰まってるんだね

先日、買って間もない服のお腹のあたりに、信頼の大戦穴があいた散らかり王子、三浦です。今回まさかアルカディアさんにコラムを書かせていただけるとは――。「戦国大戦」には夢が詰まっているんだね。おっぱいと一緒です。――知らないよ？ そう、おっぱいといえばこの前、まおゆう信長にボコボコにされました。どうも昔から挑発系には弱いらしい。しかしながら「胸の小さい男ね」って言われるより「我のものとなれ」って言ってくれるなら許しちゃうよなぁ。セリフは重要。――ん？ 小山田？ 知らない。



※撮影：三浦祥朗

さて最近、僕のデッキに興味を持って下さっている方がいるんですが、今は豊臣がメインです。が、現状豊臣が多くて悩んでもいるんです。というのも、以前は「流行っている勢力やカードは使わない」って自分ルールでプレイしていたので。けどやっぱり担当キャラ使いたいって。しかも豊臣なら二人同時に使えるってね。もう少し様子を見てみます。ただ、おかしいんだよ。僕の使っている福島正則とトップランカーさんの使っている福島正則は絶対に別カードだぜ！ 音とか違うもん！ あのカードをください。そして最近、ゲーセンで声をかけられることが多くなりました。皆さん、生祭を楽しみにしてくださっているようで、ゲストという立場ですがメチャメチャうれしいです。楽しくゲームができて、こういった出会いにもなる、さらに人との交流もあるんだから、「戦国大戦」は本当に素敵なゲーム。これからもドキドキさせてもらいます。



※撮影：三浦祥朗



三浦祥朗

3月24日生まれ。青二プロダクション所属。長野県出身。AB型。二枚目から熱血系のキャラクターまでさまざまな役を演じ分ける。もともと「三国志大戦」のプレイヤーだった。主な出演作は、アニメ『俺たちに翼はない』(千歳鷲介)、ゲーム『真・三國無双』シリーズ(甘寧、関索)ほか。

次回の「戦国大戦界 生祭」は3月18日(月)夜放送予定！ お楽しみに！

大好評企画や新規企画盛りだくさん！ 豪華出演陣による撮り下ろし「生祭」を収録！

戦国大戦界 大祭 第三陣 3月28日発売！

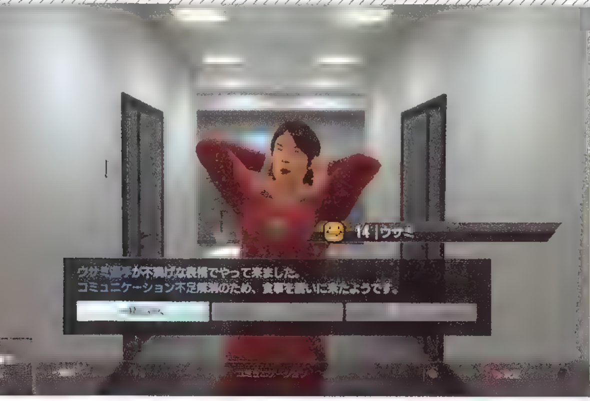
シリーズ三作目となる「戦国大戦界 大祭 第三陣」の発売が3月28日に決定した！ 今回も撮り下ろしDVDならではの豪華出演者による特別番組を収録。気になる番組内容は、新たな軍師に声優の金元寿子さんを加えた【乙女軍師対決】や、「生祭」で熱戦を繰り広げている内田真礼さん＆江口拓也さんによる【戦国大戦・真・下克上】。今回からの新企画、声優陣とランカー陣がタックで繰り広げる【声優＆ランカー超人タッグトーナメント！】など、過去最高レベルの番組内容だ！ また誌面では、声優陣随一のガチ勢、最上嗣生さんとトップランカーの対談や、大祭誌面では二度目となる、内田真礼さん＆江口拓也さんによるインタビュー企画など盛りだくさん！ 『戦国大戦』ファン必見の内容をお楽しみに!!

書名：戦国大戦界 大祭 第三陣
発売日：3月28日（木）
価格：1680円（税込）
付録：撮り下ろし「生祭」収録トールケース付きDVD+【EX】豪姫



豊臣家の新たな定番コスト1候補筆頭!? 【EX】豪姫

前作同様に「第三陣」にもオリジナルのEXカードが付録される。今回は、hippo氏のイラストによる初登場武将、【EX】豪姫だ！ シリーズ唯一となるコスト1、特技〈魅力〉持ち武将の武力3という超破格のスペックは圧巻。気になる計略内容は、範囲内の最も武力の高い豊臣家の味方の武力が上がり、槍足軽であれば槍が長くなり、一定時間ごとに全方向に槍の無敵攻撃を繰り出す。日輪ゲージ3消費ではさらに移動速度が上がる。そして、担当声優は【SS】甲斐姫の声優も務め、DVDでVTR出演もしている金元寿子さんが担当している。



レアチームスタイルの使用法を完ペキ伝授!



ワールドクラブ チャンピオンフットボール インターコンチネンタルクラブス2011-2012

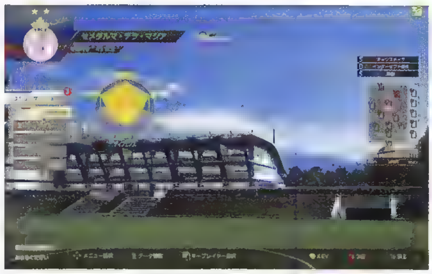
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■稼働日：稼働中
■使用基板：RINGEDGE
■ネットワーク：ALL.Net

text= たてしゅ、マンモス丸谷、いちみやひろし、パリィさん

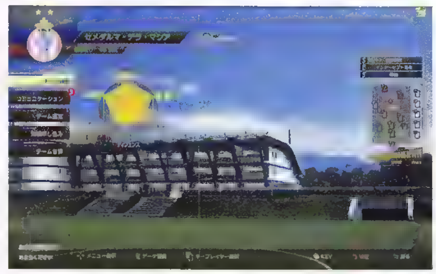
効果絶大!?レアチームスタイルを作り出そう!!

レアチームスタイルの使い手を探し出せ!

各選手ごとに設定されたチームスタイルは、練習や試合を繰り返して選手の能力やチームパラメーターを育てることで最高Sレベルにまでアップするが、一部のカードに限りさらに特定の条件を満たすとレアチームスタイルが使用可能となる。では、具体的にどうすればレアチームスタイルが使えるようになるのだろうか？　と、いうことで今月は、レアチームスタイルの発動方法と能力を徹底解説しよう！



各選手のチームスタイルは、チーム立ち上げ当初はほとんどの場合最低レベルのCからスタートし、チームパラメーターや選手の能力を成長させることでB、A、Sの順にレベルがアップする。



さらに特定の選手を使用し、さまざまな条件を満たすと同じSレベルからさらに進化をとげたレアチームスタイルが発動する。試合開始時にはアルファベットでRareと表示されるのも実にうれしい!

1 特殊能力を覚醒させよう

まずは選手の特殊能力を★マーク5個の覚醒状態にするのが第一歩。能力は試合で活躍すれば自然と成長するが、途中で伸び悩むタイプもいたりするのでこまめにミーティングルームで呼び出して成長を止めないようにするのがコツだ。★マークが4個になり、なおかつミーティングルームで正解の選択肢を引いたら覚醒のチャンス。早速フレンドリーマッチで活躍させよう！



★マークが4個ついた状態で正解の選択肢を選ぶことができれば覚醒はもう目前だ。



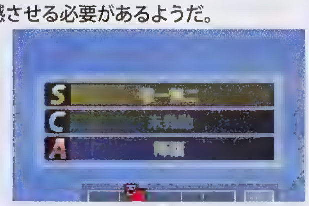
フレンドリーマッチで活躍したことにより能力覚醒に成功。これで第1段階はクリアだ!

2 チームパラメーターの「震撼」を目指せ

次のポイントは、チームスタイルに合致したチームパラメーターを限界まで成長させること。攻撃系のチームスタイルを持つ選手ならオフェンスなどを、守備系ならばディフェンスなどを優先して徹底的に強化し、練習時に「世界も震撼〜」と表示されれば成功だ。『11-12』でのレアチームスタイルは、スキルに対応した2種類のパラメータを震撼させる必要があるようだ。



チームパラメーターを震撼させると写真のようなメッセージが出てグラフの色が変わる。



震撼させた効果で、通常のSレベルからレアチームスタイルへと進化させることに成功!

3 監督レベル&信頼度も重要!

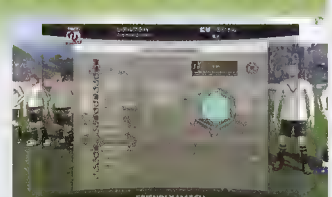
特殊能力もチームパラメーターも限界まで育てたのに、レアチームスタイルが発動しないケースがときどき起こることがある。これはその選手の監督に対する信頼度や監督年俸・レベルなどが不足しているのが原因だと思われる。これはコミュニケーションや試合勝利などで解決する。



コミュニケーションをくり返したり、タイトルを集めて選手の信頼度を高めるのもポイントだ!

4 複数の選手を使うレアチームスタイルも!

ゼニトの4選手が持つバルチッククフリートのように、同じバージョンでスキル表記が共通したカードをすべて同時に使用することで発動するレアチームスタイルもある。また、チーム全員を同じ国の選手で固めると発動するレアチームスタイルも数多く存在する。



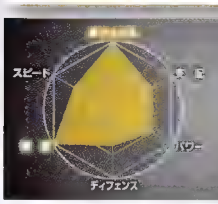
同国籍によるレアチームスタイルは、震撼レベルまで育てなくても出る場合があるので狙いやすい。

WCCF情報局

レアチームスタイルの併用、使い回しの補足:チームパラメーターはどんなに監督レベルを上げても3つまでしか震撼させられない点は本作の基本ではあるが忘れてはならない。そのため1チームで利用できるレアチームスタイルの数は限られている。オフェンス系は支配とスピード、ディフェンス系のチームスタイルには奪取やパワーの震撼が絡むことが多いようだ。(マンモス丸谷)

Rare TEAM STYLE





必要パラメーター
オフェンス
＋
奪取
＋
α

皇帝

フリーロール
ベッケンバウアー

完璧な判断力を体現

パサーとしてはほぼ最強？味方の能力も引き立てる！

いまだシリーズで数枚しか無いキングオブレジェンド、いわゆる「KOLE」カードとして君臨するベッケンバウアーのレアチームスタイルは、パラメーター覚醒のほかにオフェンスと奪取を震撼させることが前提条件となっている。前作まではフリーロールのチームスタイルをレアとする条件に奪取震撼という条件は皆無だったので、気をつけたい。特に『11-12』では、同じチームスタイルでも選手によって発動条件が異なる物がしばしばあるようだ。

ベッケンバウアーのレアチームスタイル、「皇帝」だが、フリーロールという独善的に聞こえるチームスタイルが元となっているものの、その効果は逆で、周囲の選手が連携して華麗なプレイをくり広げ始める。発動者ボールが集まりすぎることも無く非常に使いやすいチームスタイルといえるだろう。時としてほかの選手がベッケンバウアーのようなダイレクトパスを出す光景も見られたぞ。

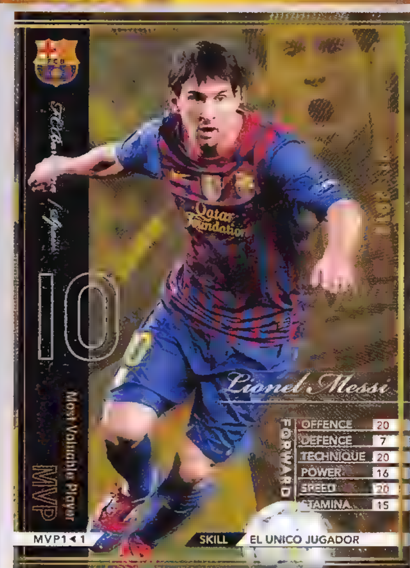
Deep使用感 フランツ・ベッケンバウアー

前号までにその飛び抜けた能力をお伝えしたベッケンバウアーだが、使用して100試合を超えたところから一流キッカーばりの多彩なコーナーキックを蹴り始めることを確認した。連携や試合によるフリーキック性能の向上がその理由だろうが、恐らくほかの選手にも当てはまりそう。今作は試合での経験獲得値が増加しているウワサを証明した感も。



直接フリーキックを決めるこ

Rare TEAM STYLE





必要パラメーター
オフェンス
＋
支配
＋
α

唯一無二

キープレイヤー重視
リオネル・メッシ

まさにMVPカード！

異次元のドリブル突破とパスセンスで試合を支配！

チーム立ち上げ直後から、対峙する相手をドリブルで次々抜き去る能力がズバ抜けているメッシ。さらにキープレイヤー重視を発動させるとそのスキルがアップする一方、場合によってドリブルに固執して味方にほとんどパスを出さなくなってしまう印象は否めなかった。しかし、チームパラメーターのオフェンスと支配を震撼させ、なおかつ特殊能力を覚醒させたところ、レアチームスタイルの唯一無二が発動することを確認。持ち前のドリブル突破とシュート決定力の高さに加え、前線で待つ味方に絶妙のラストパスも連発！ こと攻撃に関してはまったくスキの無い選手へと昇華した。

ただし、個人および特殊能力ともに成長速度は遅めなので、覚醒させるまでには少なからず時間がかかる。特に特殊能力については、ミーティングルームでこまめに呼び出して正解の選択肢を何度も当てることが必要だ。

Deep使用感 メッシ

『10-11』MVPメッシの最大のメリットは、ボールを持ったときにドリブルとパスの両方で決定的な仕事ができること。持ち前の爆発的なスピードで突進しながら、フリーの味方へシンプルにボールをつないだり、一発で敵陣を切り裂くスルーパスをくり出せるのだからスゴイ！ また、直接フリーキックも以前にも増してうまくなっているようだ。



パスセンスを覚醒させる唯一無二。もはや手が付けられない！

WCCF情報局 覚醒前のキープレイヤー重視の状態では、味方がメッシにボールを優先して集め過ぎるあまり単独ドリブルばかりの攻めになってしまい、逆に使いにくいと思ったプレイヤーも少なくないのでは？ しかし、唯一無二が使えるようになるとメッシの球離れが全般的によくなるので、この問題は自然と解消されるハズだ。（たてしゅ）

Rare TEAM STYLE





オーバーザワールド

フィニッシュワーク
ウェイン・ルーニー

話題の超絶シュートを体現

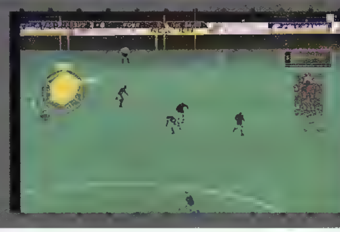
シリーズ最高峰のすさまじい弾道がここに

EUSルーニーのレアチームスタイル、「オーバーザワールド」の発動条件は選手能力とオフェンス、支配パラメーターの震撼が前提。シュート系のチームスタイルはパワー震撼が条件とされているものが多いだけに勘違いしそうだが、支配が条件に入っていることに注意。人気のパラメーターなので、ほかのスキルとの共存が比較的楽なのはうれしいところ。

おそらくだが、「オーバーザワールド」に関してはほぼルーニーの能力に限定したスキルのように思われる。多少強引な場面でもチームはルーニーにボールを集めようとするので、パス系のチームスタイルと併用するのが良さそうだ。やや使いづらいともいえるが、それだけにツボにハマったときの威力はまさに超絶。あるいはネドヴェドやバティストゥータといった名だたる超絶シューターたちを超えようかという弾道のシュートが実現される。また、ほかの攻撃能力もおおむねアップするようだ。

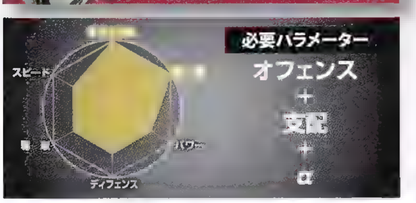
Deep使用感 ルーニー

ちまたで大流行といっていいほど人気があるEUSルーニー。過去に比類無いカードということで、今バージョンすべてのカードの中でベッケンバウアーと並んで入手しておきたいカードといえる。その超絶シュートはたとえはじかれてもボールがライン外に出るまで勢いを止めず、ロングスロー狙いのチームでも好結果を引き出すことに成功していたぞ。



Rare TEAM STYLE





エルセレブロ

チャンスメイク
アンドレス・イニエスタ

抜群のサッカーセンス!

冴え渡るパスワークとポジショニングは必見!

メッシと同様にチームパラメーターのオフェンスと支配を震撼させ、特殊能力を覚醒させるとワンタッチパス重視からレアスタイルのエルセレブロへと進化する。能力が成長する前からズバ抜けて高いボールキープ力と正確なパスワークを披露するが、レアスタイルになるとさらに攻撃のレパートリーが増えるもよう。特に、中盤の低い位置からでも一発で決定機を作り出すロングレンジのスルーパスは、相手から見ればやっかい極まりない武器だろう。また、そのチームスタイルを最大限に引き出すポジショニングの良さにも目をみはる。中盤の低い位置で起用すればオーバーラップした味方の背後のスペースを的確に埋め、トップ下あるいは左ウイングに配置すると相手のマークを外したり、空いたスペースに顔を出して味方のパスコースを作り出す動きにも優れている印象。まさにスキルどおりチームのセレブロ(頭脳)だ!

Deep使用感 イニエスタ

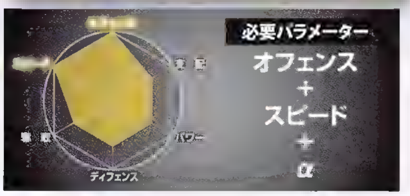
バルセロナやスペイン代表で長年ともにプレイしている選手と組ませるとその能力がさらに引き立つ。また、イニエスタ自身だけでなくシャビやブスケッツ、メッシなどの味方がダイレクトやワンタッチのパスを出しやすい効果もあるもようで、ピッチ上を面白いようにボールが回る。ポゼッションサッカーを極めるなら、ぜひとも使えるようにしておきたい。



WCCF情報局 2月の初旬から、ゲームバランスを再調整した新バージョンのロケテストが一部店舗にて実施されている。現在のバージョンに比べて選手の動き方がかなり変わっていて、今までに無い新モーションも多数追加されていたので思わずビックリ。稼働開始日が待ち遠しい!(たてしゅ)

Rare TEAM STYLE





敵陣制圧

チャンスメイク
シュテファン・エッフェンベルク

まさに中盤の支配者!

パワーと技術の高さを兼備 すさまじいまでの存在感!

オフェンスとスピードのチームパラメーターを震撼させ、さらにエッフェンベルグの特殊能力を覚醒すれば準備完了。レアチームスタイル発動後は、中盤の低い位置からでもボールを受けた瞬間にピンポイントでロングスルーパスを次々に通すなど、抜群の視野の広さと判断力の速さを披露してくれる。この「敵陣制圧」は過去にも『09-10』のカカが所持していたが、エフェンベルグの持つパワーのおかげで相手に寄せられてもボディバランスを簡単に崩さず、それでいてドリブル中は切れ味鋭いフェイントを連発するためボールを取られにくい印象がある。また、クロスボールに対して積極的に飛び込んで放つボレーシュートの精度も非常に高い。

ミーティングルームでの選択肢が当たりにくい印象で、検証時は覚醒までにかなりの時間を費やしたが、育てる価値は大いにある。またベッケンバウアーとは特殊連携もあるようだ。

Deep使用感 エッフェンベルク

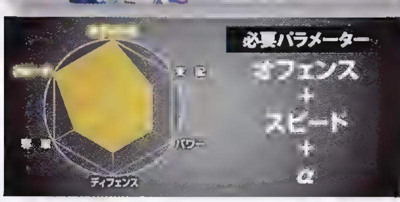
スピードに難があるので、サイドではなくトップ下に固定して使うのがベストか。持ち前の攻撃センスに隠れがちだが実は守備の貢献度も高く、ボディコンタクトの強さを生かして高い位置で相手にプレスをかけてボールを強奪することもしばしば。★マークが4個ついたあたりから、その能力がさらに際立つようになるので根気よくじっくりと育てよう。



自ら奪ったボールをすかさず決定機につなげるプレイも得意。

Rare TEAM STYLE





ラートバル

ドリブル重視
タカシ・ウサミ

高速ドリブラー誕生!

これぞ次代のスター候補 才能に疑いの余地ナシ!

ウサミもオフェンスとスピードの震撼と、特殊能力の覚醒がレアチームスタイル発動の最低条件となる。特殊能力はミーティングルームで何度も呼び出さないと成長が止まってしまうのが難点だが、個人能力は放っておいてもどんどん成長するので、ダブル覚醒状態が作りやすいのはうれしいところ。「ラートバル」最大の長所はドリブル突破力の向上。トップスピードに乗ったまま鋭い切り返しを連発して、対峙する相手マーカーの逆を突くのが実にうまい。サイドをえぐってから繰り出すクロスボールの精度も非常に高く、連携がつながっていない味方の位置にもピンポイントで蹴ることができる。また、シュート精度もアップしているようで、覚醒前は決定期にチャンスをフイにする場面が散見されたものの、レアチームスタイル発動時はミスが激減する。ただし、守備に関しては覚醒後もあまり得意ではないようだ。

Deep使用感 ウサミ

ベストポジションは左の高い位置、サイドハーフまたはウイングになるだろう。RE（白）カードとレアカード版との違いはドリブルのバリエーション、特にレア版はよりカットインを好むところにあるようだ。さらにラートバルを発動させると、敵が密集するスペースでも高いドリブル突破力を発揮し決定力も十分なので、セカンドトップでも良い。



能力成長がとても速くて覚醒させやすいのでオススメ!

WCCF情報局

鈍重なタイプのアタッカーは総じて敬遠されがちな感があるが、もしエッフェンベルグのカードを手に入れたならぜひこの機会に試してみてほしい。初めのうちは使いにくいかもしれないが、成長するにつれてどんどん頼もしくなっていくことが実感できるハズだ。(たてしゅ)

Rare TEAM STYLE





スピンギア

オーバーラップ
ステファン・リヒトシュタイナー

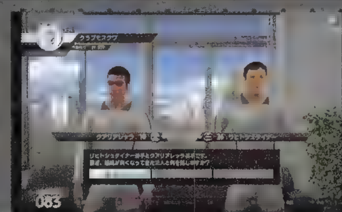
後方からの攻撃参加

ハイリスクハイリターンの効果が分かりやすい戦術

リヒトシュタイナーが覚醒する前のキープレイヤー効果はオーバーラップ。発動すると自チームがボールを持った際に敵陣深くまで上がるようになり、ゴール前での攻撃に積極的にからむようになる。効果が目に見えやすく、しかも結果（ゴール）につながりやすいため優秀なチームスタイルだが、攻撃時は発動者が常に前線に出るため常用はやや危険といえる。オーバーラップ時のドリブルやフリーランの有効性は元の選手のスピード、突破力、判断力などに大きく依存する点も注意すべき。特殊チームスタイルの条件を満たしてオーバーラップが「スピンギア」になってもその特徴自体はほぼ同じ。攻め上がった際に生まれるスペースを狙われると危険なので、発動するのは自軍がボールを持っている際に限定し、守備時は別のサポート系チームスタイルに切り替える、という使いかたがスピンギアの効果を無難かつ最大限に発揮させられるはずだ。

Deep使用感　リヒトシュタイナー

コミュニケーションで能力を伸ばす前から非常に完成度の高いサイドバック。基本的には守備を重視するタイプだがキープレイヤーに任命すると攻撃に積極的に参加。ショートパスやクロスの精度は一級品。ドリブルやシュートもサイドバックとしてはかなり高レベル。センターバックは無理だが右サイドならどの位置でも機能するためユーティリティ性も高い。



クロスに合わせるのがうまい

レアチームスタイル有効活用のススメ

登録カードを変更してチームスタイルを使い分けよう！

『WCCF』のカードは同じ選手なら異なるレアリティ、バージョンのものを登録し直しても育てた個人＆特殊能力、連携などはそのまま変化しない。そのためレアチームスタイルの発動に必要な条件（能力の覚醒、対応するチームパラメーターの震撼、一定以上の信頼度など）を満たした状態であれば、カードを取り替えてもその登録しなおしたバージョンのカードに準じたレアチームスタイルをすぐに使うことが可能だ。下で紹介しているメッシやイニエスタのように長期間に渡って高い能力値でカード化されている選手はそれだけレアチームスタイルを持っている可能性が高いので、過去バージョンのカードを持っている人は能力値だけにとらわれず、いろいろなカードを登録してみると新しい発見があるはずだ。



同名選手の異なるバージョンのカードを取り替えることには何のデメリットも無い。登録し直したカードのパフォーマンスが気に入らなかったらすぐに元に戻せばいい。

使い回し例① メッシ



11-12/MVP.唯一無二



09-10/ARS.ギフトタッチ

メッシが持つチームスタイルはほぼすべて攻撃系。そのためオフェンス、テクニック、スピードの三つを震撼させていれば今作の「唯一無二」はもちろん、「ギフトタッチ」や「プルガアトミカ」も発動可能。

使い回し例② イニエスタ



11-12/EUS.エルセレブロ

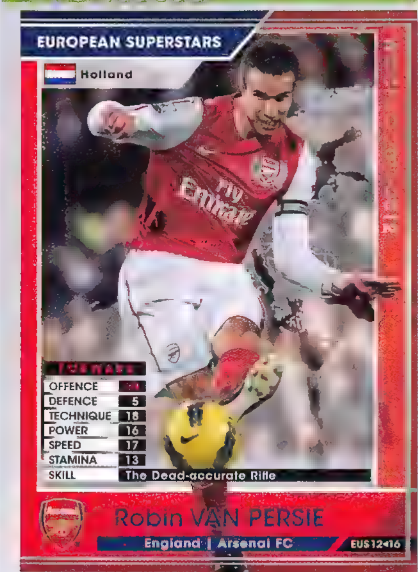


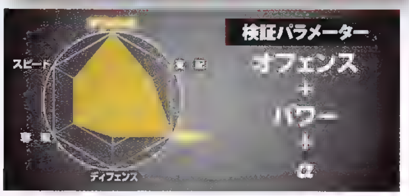
10-11/WBE.イリュージョニスタ

一部のカードを除きパス系のチームスタイルで構成されるイニエスタは支配とオフェンスのチームパラメーターを上げておけば、「エルセレブロ」や「イリュージョニスタ」などのスタイルも使い分けられる。

WCCF情報局
レアチームスタイル捜索のコツ:レアチームスタイルに進化しうる選手のスキルは"複数の選手に設定されていないスキル名"であることが多い。今回紹介している「唯一無二」や「皇帝」などはまさにそれだ。（マンモス丸谷）

Nomal TEAM STYLE





フィニッシュワーク

ロビン・ファン・ペルシー

絶対的な決定力があるも

フロントライフル無発動 しかしロビンはロビン

未確認ながらレアチームスタイルが発動した、との報告がちらほらあったファン・ペルシーだったが、今回は発動させることができなかった。理由としては、今回検証したパラメーターのオフェンス+パワーではなく、同名のチームスタイルを持つルーニーと同じくオフェンス+支配であるか、監督信頼度の問題、もしくは始めから設定されていないか、いずれかであろう。

チームスタイルのフィニッシュワークは攻撃系のチームスタイルでも最も多くの選手が持つチームスタイルで、発動者の攻撃性能が大きく向上する。ファン・ペルシーの場合はもともと持つ最高級の決定力に加え、発動時には相手ディフェンダーがまるで居ないようにポストワークから振り向きシュートする、などという離れ業もやってのけていた。また、コーナーキッカー時に設定した場合でも、一定の効果はあるようだ。

Deep使用感 ファン・ペルシー

特筆すべきはセットプレー、特にコーナーキック時のキッカーとして非常に優秀であるということ。ターゲットマンとしても優秀である彼をキッカーにするには多少のためらいはあるだろうが、育成段階の初期から低くて速い、相手ゴールキーパーが飛び出しにくいようなボールを蹴ってくれる。キッカーとして超一流のレベルにあるといって差し支えない。



希少なキッカーとして大活躍、のファン・ペルシー。

Nomal TEAM STYLE





インターセプト重視

アブドゥライ・コンコ

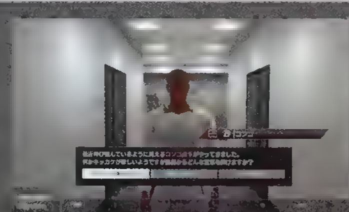
"完璧なる奪取"は発動せず……

進化したインターセプトが 見られるはずが……!?

守備系レアチームスタイルの検証対象として白羽の矢が立ったのがここで紹介するアブドゥライ・コンコやチアゴ・シウバ(WOS)が持つ「パーフェクトスティール」。過去作では名前に「パーフェクト」が含まれるスキルはレアチームスタイルにまで成長することが多かったため発動も楽勝……、と思われたが、結果はインターセプト重視のランクはSまで成長したものの、およそ80試合ほど使用していくなかで、チームスタイルがパーフェクトスタイルに変わることはなかった。その原因として考えられるのは上記のファン・ペルシーと同じだが、監督信頼度(選手と監督の絆を示す値。非公式な表現だが、弟子システムにも影響するといわれている)は画面を見て確認できるものではない。レアチームスタイルを確実に発動させたい場合はチーム起ち上げ時から目当てのスキルを持つ選手を登録しておき、極力スタメンとして出場させることをオススメしておく。

Deep使用感 コンコ

攻撃に関してはあまり期待できないが、守備時はスピードもパワーも高いレベルでまとまっており、レギュラーカードのサイドバックとしては一流。チームスタイルのインターセプト重視は相手のパス系戦術に強く、流行のバルセロナやスペイン代表をモチーフにしたようなチーム相手に有効。チームに入れておくと確実に役に立つ選手だ。



インターセプト重視持ちの選手は決して判断力に優れている。

WCCF 情報局 今回の検証でほかに発見できたのがLEカーンの「ティターン」。攻撃とパワー震撼が前提条件なので、攻撃系のチームスタイルとも併用しやすいのがうれしい限り。元チームスタイルのフォアザチームが強化され、さらに選手たちが活発になり、カーン自身の能力も向上する印象。しかしこの「11-12」LEカーン、ウワサされているほどにPKは強くない(上の下といった感じ)。ちょっと残念!(パリィさん)



『WCCF』界のレジェンドに聞く

バンビ監督 スペシャルインタビュー

現バージョンの攻略のコツや楽しみ方のポイントはいったいどこにあるのか? 全国大会優勝歴を持つ名監督に直撃!

『DOC』から『WCCF』へと華麗なる転身に成功!!

――まずは『WCCF』を始めたきっかけから教えてください。

バンビ　最初は特にサッカーに興味とかは持っていなくて、例えばロナウドとか一般的に知名度のあるサッカー選手を何人か知っている程度だったんですよ。ですが、あるとき昔からクラブセガ幕張というお店でずっとやり込んでいた『ダービーオーナーズクラブ』が撤去されて、その代わりに『WCCF』が設置されたので、じゃあせっかく新しいゲームが入ったことだし、試しに遊んでみようかと思ったのがそもそもの始まりです。

―と、いうことは、シリーズ第一弾の『01-02』からずっとプレイされてるワケですね?

バンビ　はい。幸いなことに、幕張のお店では早いタイミングで入荷したこともありましたしね。

――毎月だいたい何試合ぐらいのペースでプレイされていますか?

バンビ　今は一時期に比べるとあまりプレイしていないのですが、毎月100試合前後でしょうか。一番やり込んでいた時期は、毎月200～300試合はこなしていたと思いますね。

――現バージョンで排出されているおすすめのカードがあれば教えてください。

バンビ　チェルシーのラミレスです。守備範囲がとても広く、足が速いのでいろんなところに顔を出してくれるのがいいですね。奪ったボールはすぐに味方につないでくれますし、地味ながらも堅実なプレイを見せてくれますよ。本当は別に好きなカードがあるのですが、実際に使うとなるとやはりこのカードになりますね。



2010年4月3日にクラブセガ渋谷で開催された「ファミ通CUP」での一コマ。優勝カッププレゼンターは城彰二さんでした。

――好んで使うチームスタイルは?

バンビ　攻撃系ではコンビネーションプレイです。これはパスがよく回る効果があるので、自分のプレイスタイルに合っているというのが理由ですね。守備系はサポートとかの組み合わせ次第でいろいろ変わるようなので、実はまだ決めかねている部分があるのですが、よく使うのは組織守備重視です。サポートだと、現段階では相手の強力なFWをつぶすためのマンマークあたりがよさそうです。

自らの理想に生き、そして理想に殉ずるのがバンビ流

――対人戦で勝つコツは何かありますか?

バンビ　極論ですが、やっぱりいい選手ばかりで固めたガチンコチームを作るということになりますね……。ただ、自分の場合はそこまで割り切って遊ぶことはあまり無いです。昔から得意フォーメーションは4-3-3で、逆サイドに大きくボールを振ったりして崩すのが好みなのですが、その時々のバージョンの相性に合っていれば勝てるし、合っていなければ勝てない、と割り切っています。理想を追求するロマン派なんですよね自分は(笑)。ですから、『06-07』のころにはだれも使っていなかったベロンがサイドでゲームメークができることを発見してから、本来の中盤ではなく右のウイングで起用したりとかもしていたんです。

――対人戦とは別に、データ対戦にも普段からよく参加されているのでしょうか?

バンビ　はい。データ対戦の場合は、センタリングに対してダイレクトでシュートを打たない特徴があるので、どうしても縦にカードを並べたフォーメーションにしてドリブル突破や放り込みに頼ってしまいますね。なので、ディフェンスの選手も自然と中央からの攻撃に強いような形に並べてしまうというのが正直なところです……。

――ほかに、あまり使っている人を見かけないけど実は優秀な選手がいれば教えていただけますか?

バンビ　『06-07』のファン・デル・ファールトですね。ドリブルやシュートのバリエーションがいろいろあって、特に左ウイングで使うとかなり活躍しますよ。ワールドトロフィでも、数カ月に1回使っている人に当たるかどうかという注目されていないカードですが、かなりのおすすめです。

――では、そのファン・デル・ファールトを使ったメンバー構成はどのような形になりますか?

バンビ　相手にもよりますが、あとはもうお決まりのメンツで特に変わったところはないです。相手にどちらのサイドにボールを振られても大丈夫なようにディフェンスは5バックを敷いて、攻撃はいわゆる「縦列車」の形にした5-3-1-1にすると。ガチで戦うなら、やっぱりこうなりますよね。

――それから、今回の目玉カードであるベッケンバウアーですが、もしバンビ監督ならどのように使うのがベストだと思いますか?

バンビ　パスがすごく正確に出せるので中盤で使うべきなのか、それとも本来のディフェンダーのどちらに置くかで正直まだ悩んでいますね……。

――それでは最後に、全国の『WCCF』プレイヤーのみなさんにメッセージをお願いします。

バンビ　もし私と対戦するときは、みなさんぜひお手柔らかにお願いしますね!

バンビ監督 PROFILE

『WCCF』はシリーズ第1弾からやり込み続け、2006年5月に行なわれたセガ公式の全国大会である「WCCF CUP WINNER'S CUP 5TH」と、イタリアのプレイヤーを交えて行なわれた初の国際大会、「WCCF INTERNATIONAL CUP The 1st」で優勝。4-3-3の華麗なパスサッカーの信奉者。



かつて『08-09』を使用して開催された「ファミ通CUP」では、使いにくいとされていた『05-06』WMVPロナウジーニョを左サイドに置き、見事に優勝したことも記憶に新しい。当時はLディアラ、トゥララン、マブーバなどを中央に置いていた。ちなみに前号で4ページで紹介した皇帝デッキには「ガチですね」の一言をいただきました!

サッカー選手の真実（リアル）

現実のサッカー選手の生き様にスポットライトを当てた新コーナー。第二回は本作の代名詞的存在「ベッケンバウアー」。

アタッカーとしてトップデビュー「フランツ・アントン・ベッケンバウアー」

2度のバロンドール（当時は欧州年間最優秀選手）に輝き"皇帝"の名で語り継がれる唯一無二の選手が、1974年のワールドカップで西ドイツ代表を優勝に導いたベッケンバウアーだ。後に監督としても、東西が統一したばかりのドイツに90年のワールドカップ制覇をもたらす男は、"リベロ"というポジションを確立させたことで有名だが、守備的な役割を担うようになったのは26歳になってからのことだ。

第二次大戦直後に生を受けたフランツ少年はストリートでも常に子供たちのリーダーとして振る舞い、主にウィングのポジションでプレイしていたという。バイエルン・ミュンヘンの下部組織時代、保険会社アリアンツで働きながら、彼の自由なスタイルに寛容な指導者のもとで技術と創造性を磨いたベッケンバウアーは、64年トップ昇格を勝ち取る。翌シーズンにはブンデスリーガの2部に属していたクラブの1部昇格に大きく貢献することになるが、若くして卓越した技術を備える一方でフィジカル的な弱さがたびたび指摘されたこともあり、体力面を徹底的に鍛え、どんな大男にも当たり負けしない屈強な肉体を作り上げていった。

ファイティング・スピリッツの証明

60年代後半に一躍、ドイツで1、2を争う強豪まで成り上がったバイエルンだが、若くして攻撃の中心を担う万能アタッカーにちなみ"FCベッケンバウアー"という異名まで付くようになる。弱冠20歳にして西ドイツ代表でのデビューを飾ったベッケンバウアーの武器は距離を問わない正確なキックで、特に最初のW杯出場となった66年大会の準決勝で、当代随一のGKとして名高かった旧ソ連のレフ・ヤシンから決めたミドルシュートは伝説的なゴールの一つとしてサッカー史に刻まれている。しかし、何より彼の評価を高めていたのが広い視野と優れた状況判断であり、それがMF、最終的にはDFラインのリベロとして栄光を築く基盤となっていく。その大会の決勝では攻撃的な役割から一転、イングランドのエースだったボビー・チャールトンのマーカーに指名される。延長戦の末、40年以上に渡り議論の的となる"疑惑のゴール"もあり、2-4と西ドイツが敗れた試合だが、ベッケンバウアーが完璧なマンマークを全うした一方、持ち前の攻撃力も発揮できなかったことで、チャールトンと共に"試合から消えた存在"となったのだ。

そこからベッケンバウアーの名を一層、世界にとどろかせることとなったのが、70年W杯だった。中盤で攻守の要を担ったが、準決勝のイタリア戦で右肩を脱臼する大怪我を負ってしまう。しかし、交替枠はすでに残されていなかったため、右腕をテーピングでぐるぐる巻きに固定して、延長戦まで奮闘。念願の決勝進出こそかなわなかったが、技術や戦術眼だけでなく、超人的なファイティング・スピリッツの持ち主として印象付けることとなる。彼の左腕にキャプテンマークが巻かれるのは翌年のこと。ほぼ時を同じくしてベッケンバウアーが「父親の様な存在」と語るヘルムート・シェーン監督は当時の主流だった3バックに、特定のマークにとらわれないDFであるリベロを加えたシステムを採用。万能的な資質を備えるベッケンバウアーをこのポジションに抜擢した。

宿命の対決を制しW杯を掲げる

翌年の72年欧州選手権で同大会の初優勝を飾った西ドイツ代表の主軸は中盤のネッツァーとリベロのベッケンバウアーであり、二人がくり出す流動的なコンビネーションをファウル以外で止めることは困難を極め、彼らを起点に"爆撃機"ゲルト・ミュラーが決めるスタイルは圧倒的だった。2年を経て迎えた74年、西ドイツ開催のW杯ではフォクツ、ブライトナー、シュヴァルツェンベックと鉄壁のDFラインを構築し、新たな司令塔オベラーツとの縦のホットラインで再び躍進。決勝では"トータル・フットボール"の体現者ヨハン・クライフを擁するオランダ代表との世紀の一戦を制し、"皇帝"はついにワールドカップを掲げた。

バイエルンに3度のチャンピオンズカップ（現・チャンピオンズリーグ）優勝をもたらすなど、クラブでも輝き続けた"皇帝"は77年からアメリカのニューヨーク・コスモスに所属し、"王様"ペレともプレイ。その後、ハンブルガーSVで2シーズン過ごした後、83年にニューヨークで現役生活にピリオドを打った。サッカー史において名選手は数多いが、彼ほど多くのポジションで高いレベルのパフォーマンスを披露し、また多くの選手とハーモニーを奏でた選手は皆無に等しい。だからこそ"皇帝"の名がいつまでも色あせることはないのだ。



マルチロールの原点ともいえるベッケンバウアー。その名はサッカー史に輝く。



ローセンゴード流には皇帝もタジタジ？現役選手との邂逅も楽しい。



『WCCF』におけるベッケンバウアー考察

「皇帝降臨」。『11-12』稼働前後から店頭のポスターなどでウワサされたベッケンバウアーは、やはりキング・オブ・レジェンドとして本作に登場。万能タイプのDFかと思いきや、どのポジションでもこなすマルチロールなタレント性と、シリーズ随一のパス性能を持ち、レアチームスタイル化するフリーロールも非常に使いやすい。しかし前後左右に大きく動き回るようはスタイルではないため、中盤でのクラッシャーとして起用するのは下策。ちなみにキャプテンボーナスはコンビネーションだ。

絶対的なパス性能とチームスタイルを持つシリーズ随一の強力カード

河治良幸 PROFILE
初期の『01-02』からWCCFの開発に携わり、選手の紹介テキストを執筆・監修。選手のプレイ分析を中心に、「ワールドサッカーダイジェスト」や「フットボリスタ」など多くの専門誌に寄稿している。著書に「勝負のスイッチ」（白夜書房）など。

河治良幸からのお便り
チャンピオンズリーグの決勝トーナメントが始まりましたね。ラウンド・オブ・16で早くも実現したレアル・マドリー対マンチェスター・ユナイテッドの第1レグは大きな注目を浴びましたが、同時刻のシャフタール対ドルトムントの試合も、"躍進候補"の激突は期待を裏切らない好勝負でした。読者の皆さんも、白熱した試合を観戦しながら、ゲームでの選手起用など、大いにイメージできたのではないでしょうか。お（河治良幸）



「WCCF親子」まさかのスケールアップ第三回!!

新世紀サッカーファミリーコミック

WCCFだね!! inキョウヘイくん

画:いちみやひろし

発音練習



【発音】
実況である假野剛彦氏の「ベッケンバウア～」は、一度は真似したくなりますよね。

試合にて初めて



【1トップ1シャドー】
少年サッカーでは「できる子」の1トップ1シャドーが勝てるフォーメーションの一つだったりします。

今はロッソネロのあの人



【バロシュ】
ミラン・バロシュはチェコ国籍の偉大なストライカーで、『04-05』にて一度カード化されています。

いちみやひろし先生からのコメント もうすぐJリーグが始まりますね。大宮は東が移籍してしまいましたが、ズラタン&ノヴァコビッチが残留してくれたおかげで、今年も今までになく期待が持てるシーズンになりそうです。目指せ一桁順位!

むしろファンタジーアを



【擦る】

こする。『WCCF』用語(隠語)の一つ。練習やキープレイヤー設定時など、幅広く使われています。

父ちゃんが好きなだけや



【バロンドール】

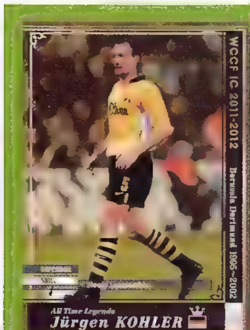
1956年にフランス・フットボール誌が創設した最優秀選手賞。現在はFIFAが管理・選出しています。

次はKOLEを



【バッジョテッリ】

とても強そうですね。ちなみにバッジョもバロ○ッリも、どちらもイタリア国籍です。



第一回 ユルゲン・コーラー

AMG総帥 アラミス監督「この一枚」

有名プレイヤーが選ぶおすすめの1枚は、かのドイツの鉄人DFだ!



BEAT MAXIMUM

BEMANIシリーズの総合情報をお届けするこのコーナー。今回はギタドラシリーズ最新作となる「GITADORA」を始め、四枚目のアルバムを発売する猫叉Master氏のインタビューも掲載!

新筐体に新機能！ NEW ギタドラ稼働！



GITADORA

ギタドラシリーズが装いも新たにタイトルも「GITADORA」として新始動! 新筐体に新機能などさらに遊びやすくなって登場だ!!

GITADORA GuitarFreaks
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン+ピックレバー
■発 売 日：稼働中

GITADORA DrumMania
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：7パッド+2フットペダル
■発 売 日：稼働中

新筐体は白を基調としたシンプルで明るい筐体！

これまでの黒に加えて新たに白い筐体が仲間入りした『GITADORA』。白を基調とした新筐体は明るくポップなイメージだが、変わったのは色だけではない。これまでプレイしてきているプレイヤーならその違いは一目瞭然だが、『GITADORA GuitarFreaks』ではギターコントローラーが一つになり、これまで筐体の両脇に設置されていた巨大なスピーカーも無くなっている。また、『GITADORA DrumMania』では筐体下の台座部分や周囲のフレームなどが無くなり、どちらも省スペース設計になっているのだ。



もちろん新筐体になっただけではない。ゲーム内容も新機能新要素盛りだくさんで本作を面白くしている!



『ギタドラ』シリーズとは？

ギタドラシリーズとは『GuitarFreaks』と『DrumMania』の両シリーズを総称した呼び方（愛称）で、その歴史はギタドラシリーズ、ギタドラVシリーズ、ギタドラXGシリーズと非常に長い。ギタドラVシリーズまで『GuitarFureaks』では、三つのネックボタンとピッキングレバーを使い、『DrumMania』ではスティックでたたく五つのパッドと足で踏む一つのフットペダルを使っていた。その後、大幅にパワーアップしたXGシリーズでは『GuitarFureaks』のネックボタンが五つに、『DrumMania』もパッドが七つ、フットペダルが二つにそれぞれ増え、よりリアルな演奏が可能となり現在に至る。これまでXGシリーズと呼ばれていたが、本作から『GITADORA』と名称が変わり、個々の名称も『GITADORA GuitarFreaks』、『GITADORA DrumMania』となった。

七つのパッドと二つのフットペダルでリアルなドラム演奏を体感！



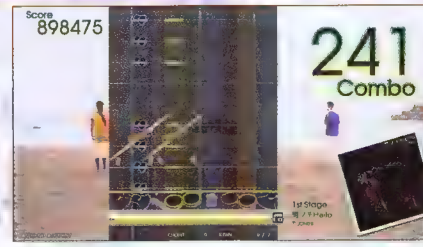


『GITADORA GuitarFreaks』はネックボタンを押した後、ピッキングレバーを弾くことでギターを演奏している感覚を味わえる。

五つのネックボタンとピッキングレバーでリアルなギター演奏を体感！

新筐体は白を貴重としたシンプルで明るい筐体！

今作ではプレイ画面の背景にPV映像が流れるだけでなく、画面表示のオプション設定をカスタマイズすることで、PVの映像をより強調することも可能となった。そのため、お気に入りのPVを楽しみながらプレイしたい場合などは、PV表示を強調する設定にし、集中してプレイしたいときはPV表示を抑えてオブジェがしっかり見えるように設定するといった遊び方が楽しみも増えた。既存の曲も新鮮な気持ちでプレイできるので、改めて全曲制覇を目指してみよう。



通常のゲーム画面。背景には全画面でPVが流れていてプレイを盛り上げてくれる。さらに表示をカスタマイズすると……。


なんとオブジェが流れるレーン部分にもPVを表示することが可能になる。お気に入りのPVを見たいときにオススメだ。

もちろん新規楽曲も追加！

今作も新規追加楽曲が盛りだくさん。ライセンス楽曲では、JAEPO2013特別ステージで本作のプレイを披露したMAN WITH A MISSIONやイギリスのメタルバンド「DRAGONFORCE」など注目のアーティストが参加。コナミオリジナル楽曲ではシリーズおなじみのMutsuhiko IzumiやYAMATO組ーなどが参加！　ここでは、新規追加楽曲の一部を公開していこう。

アーティスト名	楽曲名	アーティスト名	楽曲名
MAN WITH A MISSION	Get Off of My Way	Mutsuhiko Izumi	ROCKET MAN
DRAGONFORCE	HOLDING ON	石阪久美子	DIGITAL GIRL
ANGRA	NOVA ERA	YAMATO組ー	もぎたてANGEL
己龍	叫声	TLION69	雨ノチHello
キャプテンパンク	only my railgun	GALEYD	precious heart

アプリと連動していつでもGITADORA！

本作での大きな新要素の一つでもあるアプリとの連動は、仲間と協力してライブの成功を目指すことが目的だ。ライブを成功させると音楽が解禁され、視聴が可能となる。ゲームセンターではもちろん、『GITADORA』をプレイしてポイントを貯め、それ以外でもアプリでミニゲームをプレイすれば、いつでもどこでも『GITADORA』を楽しむことができる！　たくさんの仲間と協力してライブを盛り上げ、成功させていこう！

アーケード
ギタドラをプレイして
プレイポイントを貯める

＋

アプリ
アプリでミニゲームをクリアし
バンドパラメータを貯める

↓

バンドパラメータ×プレイポイントが一定値を超えると達成となり音楽が解禁！



JAEPO2013特別ステージにてMAN WITH A MISSIONが登場！

独特の外見が特徴的なバンド、「MAN WITE A MISSION」から、ギター担当Jean-Ken Johnnyとドラム担当Spear Ribがゲスト出演し、セッションプレイを披露。ゲームは下手だと弱気なJean-Ken Johnnyに対し、ゲームは得意のSpear Ribであったが、いざプレイが始まれば、お互いにノリノリ！　自身の楽曲をプレイし会場は大いに盛り上がった。


プレイ中の表情は真剣そのもの!? お互いに視線で合図しながら、呼吸を合わせるシーンはセッションならではだった。


まっする氏らとともに参加した、プレイ後のインタビューでは独特のノリを繰り広げ、会場は笑顔に包まれた。

開発チーム まっする氏ショートインタビュー

新作稼働に合わせて、まっする氏に今作の気になる部分をちょっとだけ突撃インタビュー！

――『GITADORA』シリーズと名称を変更した理由についてお聞かせください。

まっする　今まで『GuitarFreaks』、『DrumMania』二つのゲームをまとめて「ギタドラ」の愛称で親しまれていたので、今作ではより広がったギタドラワールドをテーマに、共通のタイトルをつけようということになりました。日本のみならず、アジア各地でも稼働しているので愛着のある「ギタドラ」をローマ字表記で『GITADORA』としました。

――新筐体はどのようなコンセプトなのでしょうか？

まっする　今までの筐体だと大きすぎて導入が難しい店舗もありましたので、より多くの人に遊んでいただけるよう、コンパクトにし導入しやすくしました。最高の体感ができる「黒」と、カジュアルに遊びやすい「白」。幅広く楽しめるところも『GITADORA』の魅力になればと思い制作しました。

――注目の新要素に付いて教えてください。

まっする　アーケードがシンプルになったところですね。今まで筐体で遊んでいた楽曲解禁などの演奏以外の付加コンテンツを、スマホなどのWEBサービスに移行したことでサクサクと遊べるようになりました。付加コンテンツは時間制限が無く遊べるのでより自由に楽しめるようになってます。後ろで並んで待つのも苦じゃ無いですよ（笑）。

――楽曲面での注目点に教えてください。

まっする　なんといってもGITADOROCKです。ギターとドラムの音が無いとゲームに収録できないのは当然なのですが、今作からは積極的にそうした楽曲でもサウンドスタッフが本作に合うアレンジを加え収録できるようにしていこうと考えています。ほかのBEMANI機種で人気の楽曲やはやりの曲などもどんどん収録していきますよ。

――今後の展開に付いてお聞かせください。

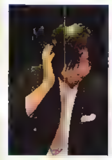
まっする　GITADOROCK化して楽曲の新たな一面を楽しんでもらえるよう、いろいろな連動をしたいと思っているので楽しみにしててください。

――最後に、読者へ一言お願いします

まっする　楽器シミュレーションゲームとして分かりやすいモチーフのゲームなので音ゲーの入り口になるよう、より多くの人に遊んでいただけることを目標にしました。ギタドラならではの奥深さを残しつつ、よりシンプルに遊びやすくなっているので、今まで本作を遊んでいなかった人も、これを機会に始めてみてはいかがでしょうか。新しく生まれ変わった『GITADORA』をよろしくお願い致します。

3rd アルバム「Crevice」&
『IIDX 20 tricoro』ORIGINAL SOUNDTRACK 発売記念

猫叉Master インタビュー



猫叉 Master
家庭用ポップンシリーズへの楽曲提供を機にBEMANIシリーズへ楽曲を提供。現在『IIDX 20 tricoro』のサウンドディレクターも務めている。

やりたいこを詰め込み作り込んだアルバムです

——約二年振り四枚目（一枚は猫叉Master＋名義）のアルバムですが、今回の作成は以前の作品と変化はあったのでしょうか？

猫叉Master（以下猫叉） 過去三枚のアルバムは比較的外部の方、例えば実演家やエンジニア、アレンジャーなどをふんだんに起用して制作していたのですが、今作は自分で担当する要素を増やしました。基本的にスタジオに引きこもってとことんやり尽くすといった感じで制作していきました。好きな音量で作業できるスタジオを長い時間押さえて、そこに自分の機材を全部持ち込み、一人で集中できる環境の中で最後まで制作することができました。

——作成期間はどのくらいですか？

猫叉 期間は、構想一年半、作成半年といった感じでしょうか。

——前作が発売してから、あまり間を空けずにスタートしたのですね。

猫叉 そうですね。ただ、前のアルバムが終わった直後はもぬけの殻状態でした。それでも少しずつアイデアが湧いてくるんですよ。それで次はこんなことしようかなと考え始めたのが「さよなら世界」が発売して一カ月くらい後からだったと思います。

——今回のコンセプト「関係性」について教えてください。

猫叉 「さよなら世界」は、はっきりしたストーリーやテーマを持っていたので、そこにしばられるというか、自分で自分のことをしばっていた部分がありました。そのため、今回はあまり制限を設けず、広い意味合いでの関係性というところを一つ大きなコンセプトに置き、各曲ごとに「何か」と「何か」を対比させて物語を付けていき、一枚のアルバムを作りました。タイトルの「Crevice（クレバス）」は"関係性の軸になる対象線"と言いますか、対比の軸となる何かをイメージして命名しました。そこを軸に、例えば原因と結果であったり、人と人であったり、いろいろな物語を15曲、ゲームに収録した曲のロングサイズも含めて詰め込ませていただきました。

——前作から何か音楽的に変化した部分というのはあるのでしょうか？

猫叉 前々からずっと考えていたことではありますが、せっかく自分の好きなように作れる自分のアルバムなので、本来自分が作りたい要素を大切にしました。少ない楽器の数で各楽器の役割を大事にしてシンプルに聴かせる"音楽の本質を聴かせるような曲"。そういった思いが今回ではより強く出ていると思います。

——アルバムの中で思い入れの強い楽曲などはどの曲でしょうか？

猫叉 個人的にいい仕上がりになったと思っているのが「ワタリ草想」です。この曲は昔から仲良くしていただいているモダーン今夜というバンドの永山マキさんをボーカルゲストに迎えて制作しました。永山さんは詞の世界観が素晴らしく、詞と曲の一体感や細かな歌い方一つまで、フィーリングがすごく近いんです。先ほど言った楽器の数の少なさやシンプルさで曲を聴かせる部分も相まって、とても満足のいく仕上がりになっていると思います。勿論永山さんだけではなく、今回ゲストにお迎えしたボーカリスト、ミュージシャンの方々は皆素晴らしいアウトプットを残してくれました。なので、アルバム通してすべて思い入れが強いです。

——ご自身が感じるアルバムの聴きどころはどのような要素でしょうか？

猫叉 ほかのアルバムでもそうですが、曲順をすごく気にして組み立てました。今回はアルバムの前半、2～8曲目までは歌モノで、9曲目からちょっとトーンが落ちてインストに流れ込んでいき、そこからどんどん下がっていきます。というのも、僕の頭の中では続きを想定して制作しているところもあり、わざとこういう構成にしています。ですから、曲順の流れが一番の聴きどころかもしれません。曲順も含めて一つの作品なので、ぜひ曲順通りに聴いていただきたいですね。

——猫叉さんのアルバムと同日に「beatmania IIDX 20 tricoro ORIGINAL SOUNDTRACK Vol.1」も発売されますね。

猫叉 サウンドディレクターとして関わっている『beatmania IIDX 20 tricoro（以下、IIDX20 tricoro）』のサントラはL.E.D.さんと半々くらいで関わっています。曲順に関してはL.E.D.さんが決められましたが、企画段階から僕も参加しています。今回は「Vol.1」となっており、現在プレイ可能な楽曲に加え、今作から起用した若手アーティストたちと、人気の高いアーティストの中から、特に人気のある楽曲をロングバージョンで収録ました。家に帰っても、これを聴けば『IIDX20tricoro』のことを思い出せるような仕上がりになっています。

——ロングバージョンどのようにして決められたのでしょうか？

猫叉 最初にL.E.D.さんから候補を提案していただき、僕もそれに全く違和感がなかったのでスムーズに決まりました。名前を連ねていた四人は、楽曲を依頼する当初から"ゲームのことも理解し、面白い譜面を想定できる曲が作れるアーティストたち"ということでL.E.D.さんが声を掛けたので、その人たちの曲がロング化されることに僕は全く異論はなかったですし、よろこんでいただけるファンも多いのではないかと思っています。

——今後サントラで試みたいことなどはありますか？

猫叉 システム周りの曲もサントラとして楽しめるように、今後の作品で収録していきたいですね。

——最後に読者へ一言お願いします。

猫叉 IIDX20 tricoro』のサントラは、CD用に音を調整しておりますので、確実にゲームセンターの筐体で聴くよりいい音で、ゲームセンターでは聴き取れない音も聴いていただけると思います。ゲームセンターでプレイしていることを思い返しながら楽しんでいただけたら幸いですね。僕のアルバムはテンションが落ちても問題ない夜中に聴いていただくことをお勧めします（笑）。

猫叉Master「Crevice」& beatmania IIDX 20 tricoro ORIGINAL SOUNDTRACK Vol.1 同時リリースで発売中！

猫叉Master氏のニューアルバム「Crevice」に加え、氏がサウンドディレクターを務める『beatmania IIDX 20 tricoro』のサントラ第一弾が好評発売中だ！　また、2月27日には上記二枚に加えて『REFLEC BEAT colette ORIGINAL SOUNDTRACK VOL.1』も発売し、これら三枚をセットにしたコンプリートセットや、猫叉Master氏のCD全四枚をセットにした猫叉Masterセットなどもコナミスタイルで発売中。さらに、これらのセットをコナミスタイルで購入すると、猫叉Master氏の楽曲「Far east nightbird」をkors k氏がリミックスしたリミックスバージョンのダウンロードデータが付録される！　まとめて聴くなら今がチャンス！　気になる人は今すぐコナミスタイルをチェックしてみよう！



Crevice／猫叉Master



beatmania IIDX 20 tricoro ORIGINAL SOUNDTRACK Vol.1

ジャパン アミューズメント エキスポ 2013 出展

BEMANIシリーズ新機種インプレッション

DanceDance Revolution

DDRシリーズの最新作！ 筐体もリニューアルして一新！



DDRシリーズの最新作は、タイトルを『DanceDanceRevolution』とナンバリングを外し、筐体も白を基調とした明るくポップなイメージにリニューアルされていた。そのほか、筐体周りの変化では下部分（スピーカーの上）に物を置けるスペースが広めに設けられているのがうれしいポイント。ゲームシステム面で目立った変更としては、モード選択や楽曲選択、難度選択などが簡易化されていたり、二人で協力してスコアを出していくタッグプレイが追加されていたりと、初級者をフォローするような要素が目立った。もちろん、上級者向けの要素もしっかり入るとのことなので、今後の続報を楽しみにしていただきたい。

ミライダガッキ FutureTomTom



© Konami Digital Entertainment

たたきながらポーズを取ろう！ BEMANIの新たな仲間が登場!!

『ミライダガッキ』は画面上部から流れてくるオブジェに合わせて四つのパッドをたたくだけではなく、指示されたオブジェ通りに腕を上げたり交差したりといったポーズを決めながらクリアを目指すゲームだ。本作は一人用でももちろん楽しめるが、協力、対戦、カップルモードなど二人でのモードが充実しており、さまざまなイベントが発生する。中でもカップルモードでは二人の相性診断や二人羽織でプレイといったイベントも出現する。友達同士や親子、そしてカップルで気軽に盛り上がれること間違いなしだ。



ポップな外見の新シリーズはBEMANIシリーズ初プレイでも安心！ 彼氏彼女をBEMANIシリーズに引き込むきっかけに最適!?

SOUND VOLTEX II INFINITE INFECTION

その疾走感はまさに圧倒的！ 大幅な進化を遂げたシリーズ２作目！

シリーズ最新作はゲームシステムが大幅にパワーアップ！ 中でも一番大きなポイントともいえるのが、ロングボタンをショートボタンのように押す「チップFXオブジェクト」と、ショートボタンをロングボタンのように押したままにする「ロングBTオブジェクト」の追加だ。これによりゲーム性が大幅にアップするだけでなく、特に上級者にとってはよりやりごたえのあるゲームとして進化している。また、アナログデバイス操作中の画面の傾きが大きくなり、楽曲への没入度もアップしている。



EXIT TUNES ACADEMYの三人が自身の楽曲に挑戦。初プレイで操作に苦戦するも抜群のリズム感で見事にクリアした！



ZUNTATA × 本気 = 音楽遊戯新体験

ZUNTATAに聞く、アーケード版制作秘話!

早くも[illegible]軸[illegible]が公開され、注目を集める本作。その筐体の秘話を、タイトー音楽制作チームZUNTATAのお三方に聞く!

グルーヴコースター[illegible]
■メーカー　タイトー
■ジャンル　[illegible]
■操作方法　専用[illegible]
■稼働日　2013[illegible]
■[illegible]　[illegible]

from ZUNTATA
小塩広和(前列)
石川勝久(後列左)
土屋昇平(後列右)



アーケ[illegible]ならでは=まずは[illegible]デカイ」!?

——本作のアーケード版を開発することになったきっかけとは?

アーケード版のプロデューサーである白石と、iPhone版のゲームデザイナーの石田との間でのやり取りから始まりました。アイデアが出ると同時に、まずは単にiPhone版をそのまま移植しても面白味が無い、アーケードで出すなら「アーケードらしさ」を追及しなくてはならない、という方針も生まれました。

——その「アーケードらしさ」の要素とは?

まず出てきたのは、とりあえず「デカイ」ということでした(笑)。アーケードゲームとなれば、家庭用機やiPhoneではできない体験を提供しようということで、画面を思い切り大きくしたワケです。

そしてこの大きさになると、iPhone版のようなタッチ操作は当然ながら、現実的に無理になるんですよ(笑)。そこで簡単で気持ちいいタッチ操作に代われるような操作方法はないか、というところで出てきたのが、「BOOSTER」という新しい操作デバイスだったんです。

——「BOOSTER」について、操作する上でどのような特徴がありますか?

まず一番大事だったのが、ボタンを押す操作をした時の気持ち良さでしたので、この調整にかなり手間をかけました。それと、iPhoneでいうところのフリックのような指をスライドさせるという特殊な入力を実現する必要があるんですが、そこで操作系を増やしてしまうと「シンプルな操作で楽しめる」というiPhone版にあった精神に反するんですよね。

実際にプレイしてみていただければ分かるのですが、BOOSTERではその土台となっているスティック状の部分を動かすことでその入力が可能になっているんです。「押す」と「動かす」という別々の操作を、ボタンを押す、BOOSTERを動かすという形で一つのデバイスに集約して、入力をストレスなく使い分けられるようにするのにも、かなり調整時間を費やしています。

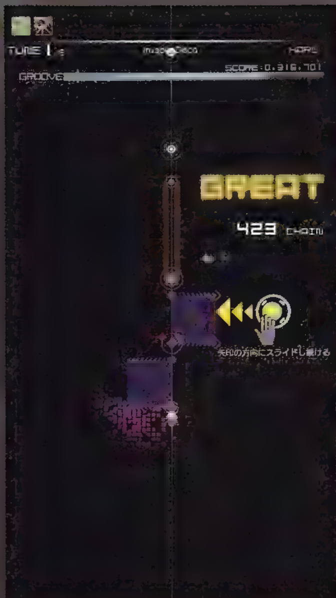
——左右両方[illegible]BOOSTER[illegible]

音楽ゲームでは、人ごとにリズムの取り方が違いますからね。たとえば「タン・タタ」というリズムを手でたたくにしても、右手・右手・左手の順か、右手・左手・右手の順かと、人ごとに違うんです。

ボタンが指定されていると、ゲームに従って入力するという点が面白さであると同時に、リズムの取り方や入力方法をある程度限定されてしまうストレスも出てきますからね。左右どちらでもいいとすることで、入力をプレイヤーさん自身のリズム感にゆだねるようにしているのも、本作のBOOSTERの特徴です。



ウーファーの設定からスピーカーの指向性まで、小塩氏もこだわり抜いた筐体設計。筐体を前にした際の没入感は半端無い!



iPhone版の全操作を踏襲しつつも、同時入力などアーケード版独自の入力も実現したBOOSTER。扱いやすさは触れれば一発で分かる!

筐体のコダワリ＝スピーカーを自ら調整!?

――本作を今後プレイする人に向けまして、ここを楽しんでほしいというポイントはあるでしょうか。

まずはとにかく「大画面」ということで、圧倒的な迫力を楽しんでいただければと思います。もう一つは「BOOSTER」という、ほかの音楽ゲームには無かった新しいデバイスを存分に楽しんでいただければと。

そしてサウンドの部分でも楽しんでいただきたい点としまして、メインのスピーカーを四つ、特大のウーファーを一つ用意しています。これらは数をそろえたというだけではなく、それぞれのスピーカーにチューニングを施していまして、それぞれの役割を明確にしているんですよ。たとえばプレイヤーから見てすぐ手前にある左右のスピーカーには、プレイ時に重要になるボーカルなどの音を集中させて出させることで、ゲーセンのような雑多な音が鳴っている環境でも聞こえやすくなるようにしています。

――なるほど……では低音を出すためのウーファーにも、独自の調整をしているのでしょうか?

ウーファーはこの筐体のために一から設計を行ないました。それだけでなく、筐体を見ていただくと分かる通り、プレイヤーの足元までの間がスルーになっているんです。この空間があることで、低音の通り方がまったく違ってきまして、実際に音を鳴らして調整を始めてみると、低音が予想以上にがっつり出ることにこちらでも驚きました。

――作り手の方が驚くとは、相当なものですね(笑)。

手前味噌で申し訳ありませんが、本作は筐体で音を調整すればするほど、楽しくて仕方ないんですよ! 私(小塩)が今まで担当してきた作品の中でも一番楽しいですね(笑)。

「筐体で音を調整すればするほど、楽しくて仕方ない!」(小塩)

「実物を見てみたら、なんかスゴイのが来ちゃったなぁと(笑)」(土屋)

――では、曲のチューニングは筐体で実際に鳴らしてやっていると?

はい。一曲一曲筐体で鳴らして微調整しています。曲数が多くてなかなか大変ですが、楽しさからか、そんなに苦にはならないんですよ(笑)。

あと、ヘッドフォン端子の方にも音楽ゲームとしてプレイしやすいようにチューニングをかけていますので、周囲の音が気になるという人にはこちらもお勧めできます。

――音周りはぜひ読者の皆さんにも、いち早く体感してみてほしいところですね。では最後に、本日お話を伺いましたお三方より、読者へメッセージをお願いします。

小塩 僕からお伝えしたいことは一つでして……ぜひアーケードに設置された本作で、最高のグルーヴ体験をしてみてください! いやむしろ、せよ! というくらいで(笑)。プレイする人に向けて一番適した「良い音」を鳴らすようにした筐体を、ぜひ体感してください。

土屋 まだ現段階では本格的に本作には関わっておりませんが、そんな一ユーザーのような立場から見ても、タイトーが一丸となって作り上げた、フラッグシップとなる作品だと思っています。実際に筐体の実物を見てみたら、なんかスゴイのが出てきちゃったなぁと(笑)。プレイヤーの皆さんにも、実物を見ていただければそのスゴさが分かっていただけると思います。

石川 今回アーケード版になってBOOSTERという、手で触れることができる物理スイッチができたことで、iPhone版とはまったく違うゲームとして楽しめるようになったと思います。iPhone版をやり尽くしたという人も、同じ曲でもアーケード版ではまったく違う曲のように楽しめると思いますので、ぜひBOOSTERに実際に触れてみてください。

(2013年2月8日、タイトーにて収録)



小塩氏がウーファーの設計にも関わり、ハード担当者と協力して入念な周波数調整を施した筐体。極上の音楽体験がここから生まれる!

GROOVE COASTER JAEPO REPORT

JAEPO2013に、早くも実機出展された本作。実際にプレイした感想と当日の様子を報告!



開発プレゼンステージですら、このテンション!







実はアーケード関連のショーでは初となるZUNTATAライヴ。グルーヴコースター／PF／PF2012／電車でGO!と続き、観客もボルテージMAX! あっという間の30分だった。

ステージでは本作のテーマとして「カンタン×ノリノリ×テンションMAX」を打ち出し、本作の仕掛け人である白石・石田両氏も登場してのノリノリ実演プレイを公開!

ZUNTATAライブでは初公開の楽曲も披露され、ブース内は常に満員御礼状態だった。

筐体の方は実際に前に立ってみると、画面の大きさ、没入感は見かけ以上。BOOSTERはボタンやスティック部分が非常にソフトで動かしやすく、直感的な操作で初見でもすぐにリズムに乗れる、まさに新感覚の仕様になっていたぞ!

大規模大会イベント「MASTERCUP.5」大特集!

鉄拳 TEKKEN UNLIMITED TAG TOURNAMENT 2™

鉄拳アンリミテッド
- ■メーカー：バンダイナムコゲームス
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：2012年3月27日（稼働中）
- ■使用基板：SYSTEM369

記事中の記号・略号
TA …タッグアサルト
…バウンド誘発技を使ったコンボのつなぎ
…打撃チェンジ技を使ったつなぎ

Text：福士

今月は、業界最大規模を誇る「MAETERCUP」（マスターカップ）を大特集！　大会リポートをはじめ、優勝者の秘蔵ネタやインタビューなど、盛りだくさんの内容でお届けしていくぞ!!

TEKKEN-NET カスタムUPキャンペーン 開催中!

●10日間無料＋100万Gプレゼント
2013年3月1日(金)14時～3月10日(日)23時59分

期間限定でスマートフォン／PC版【TEKKEN-NET】の「10日間サイト利用権」（通常105円・税込）を、カスタマイズに使える100万G付きで無料配布するスペシャルなイベントが初開催！　しばらく鉄拳から離れていた人や、鉄拳を始めてみようかな？　と考えていた人には超おトクなキャンペーンだ！　これを機にカスタマイズの楽しさを味わってみよう！



スマートフォン／PCユーザーに朗報！　このチャンスを逃すな!!

●そのほかにもイベント盛りだくさん

期間中は高額ファイトマネーが獲得できるイベントや、超プレミア・デザインカードが当たる「鉄GASSEN 3rd.Round」など、さまざまなイベントが開催！　オリジナル・カスタマイズの大チャンスなので、期間中は【TEKKEN-NET】をこまめにチェックすべし！

・TEKKEN-NETはコチラから　http://tekken-net.jp



「鉄GASSEN 3rd.Round」でしか獲得できない2種類の超プレミア・デザインカード！　ぜひ参加しよう!!

※掲載したキャンペーンの開始日時や内容は、予告無く変更または中止となる場合があります。あらかじめご了承ください。

この冬一番の「熱さ」が到来!!

「MASTERCUP.5」大特集

今年は、2月10日に開催された大会「MASTERCUP.5」を特集。[illegible]

2年と4ヶ月の時を経て

「MASTERCUP」は、大会やイベントが多いとされているアーケードの鉄拳シーンにおいても、最も大規模な大会である。レギュレーションは勝ち抜き5on5形式で、これはかつての「軍総杯」から連綿と続いている、由緒正しい鉄拳のガチンコ大会の伝統である。その「MASTERCUP」が2年と4カ月の沈黙を破り、今年の2月10日に東京レジャーランドパレットタウン店にて開催される運びとなった。

この「MASTERCUP」関東上陸に刺激を受けた鉄拳プレイヤーは少なくない。北は北海道から南は九州、果ては海を越えて海外のプレイヤーたちが参戦を表明し、延べ125チーム625名が参加する、空前絶後の規模を誇る大会となったのである。また、プレイヤーだけではなく、各種スポンサーやバンダイナムコゲームスによるオフィシャルのバックアップがなされ、まさしく近年の格闘ゲームシーンを象徴するような、ユーザーとメーカーが一体となった大きな盛り上がりを見せたのだった。

今月は、その「MASTERCUP.5」を細部まで特集しつつ、最高峰のプレイヤーが披露したテクニックや使いこなしなどにも焦点を当てていきたい。次ページは大会の模様として、延べ13時間にも及んだ激闘の流れを掲載してあるぞ。続いてP46では、優勝チームの面々が大会に向けて開発していた「取っておき」のネタをピックアップして紹介する。最後に鉄拳塾では、優勝チームおよび"鉄拳修羅の国"として有名な韓国のチームへのインタビューを掲載しているので、読めば強者のメンタリティをうかがい知ることができるぞ。

ちなみに右のカコミは、「MASTERCUP」の総合プロデューサーという立場にある「まさかり仁」氏からのメッセージである。氏の情熱を感じ取れた読プレイヤー諸兄は、次回の「MASTERCUP」にぜひとも参加してほしい。


当日の会場の様子。何百人ものプレイヤーと観客の熱気で、真冬にもかかわらず半袖でないと汗ばむほどだ！

「まさかり仁」より

「MASTERCUP」を開催するにあたり、我々は「プレイヤーによる」「プレイヤーのための」大会というコンセプトを掲げ続けてここまで継続してきました。規模が大きくなり、参加される方々も増えましたが、真剣勝負の場を提供するというこだわりは一切ブレておりません。協力していただいている方々とプレイヤーの皆様のおかげで、熱い大会になっているということを感謝しております。秋以降にもこうしたイベントを開催できたらいいなと思っておりますので、ぜひとも皆様、奮ってご参加いただき、鉄拳の楽しさ、大会の素晴らしさを共有していきましょう！


ソウルキャリバーのイベントでも有名な「まさかり仁」氏。

一次予選～ワイルドカード

朝の8時から開始された一次予選だが、開幕から会場内はフルボルテージ。16セット32台の筐体すべてから、歓声や激励の号が飛び交う。初戦から【東京ヒップホップ愛好会】や【(株) Asian gate】といった優勝候補チームが登場する、過酷なトーナメントが始まったのだった。

5on5という形式も相まって、各ブロックは有力どころが順当に勝ち進む結果となったが、関西の有力候補【大日本風力発電所　関西支社】がブロック決勝で敗れ、ワイルドカード行きが決定するなど、早くも大会の魔物は姿を現していた。こうして午後二時にはすべての一次予選が終了し、地獄のワイルドカードが開始された。ワイルドカードは一次予選敗退チームに与えられた敗者復活のチャンスで、代表者一名によるトーナメント戦。ワイルドカード出場チームのうち、1チームのみが二次予選に復活できるという形式となっている。

ここで活躍したのが、先述の【大日本風力発電所関西支社】。代表のミヤタ（ジェイシー／ラース）の安定した試合運びで、ワイルドカードの決勝まで危なげなく勝ち上がる。対するは、池袋の古豪が集う【びっくりマンボー☆】。代表の「TERU（レイヴン／リー）」が勝負強さを見せ付け、決勝までこぎ着けた。両者勝ち残ってきたプレイヤーだけに、ワイルドカード決勝は劇的な試合となることが予想されたが、まさしく観衆の期待を裏切ることの無い超接戦を展開。両者譲らず、お互い2ラウンドを取った状態で体力もお互いわずかに。ここで「TERU」がまさかの大技を立て続けに当て、会場は歓声の渦に飲まれる。

こうして「TERU」の劇的な活躍により復活を果たした【びっくりマンボー☆】を含め、二次予選出場の全32チームが出そろったのだった。



かつて池袋の帝王と呼ばれたベテラン「TERU」の活躍に、会場は大きな盛り上がりを見せた。

二次予選～決勝

ベスト32がそろった二次予選からも、引き続き過酷なトーナメントで進行していく。そんな中で、韓国からの刺客【レバーはまるだ!!】がベスト16にて【しゃなプロデュース】にまさかの敗退。ベスト8に残ることは叶わなかった。

ベスト8からはK-1方式と呼ばれるクジを引いての指名制トーナメントで争われた。ここで初戦から、優勝候補の筆頭に挙げられた【(株) Asian gate】と、東西の若手の高段位を集めた【Specialist】が激突。大方の予想を裏切り、若い力がさく裂して【Specialist】がベスト4に進出。そのままの勢いで九州の強豪チーム【大日本風力発電所　外伝】を破り、チームの要「AO（アリサ／ミゲル）」を予選から一度も出さず決勝に進んだ。

反対側では、スターぞろいの【東京ヒップホップ愛好会】が苦戦を重ねながらも貫禄を見せて決勝に進出。チーム一丸となり、【Specialist】との優勝決定戦に臨むこととなった。

こうして125チームの頂点を決める決勝戦が始まった。一進一退の勝負が繰り広げられると思われたが、【Specialist】先鋒「ZEUGARU（ジャック6／オーガ）」が大爆発。「ノビ（ドラグノフ／ラース）」「ユウ（フェン／レオ）」といったナムコ公認プレイヤーたちを含め、あっという間に四人を倒し、【東京ヒップホップ愛好会】は大将「ぺこス（ボブ／ジンパチ）」を残すのみに。だれもがこのまま【Specialist】が勝つと思っていたが、ここで逆境に強い「ぺこス」が底力を発揮。闘劇、GODS GARDENなど国内のメジャー大会を制した鋼の精神力で、逆に四人抜き返し、大将戦へと持ち込む。大将は当日初登場となる若手のエース「AO」。さすがに緊張したのか、この日の「ぺこス」は止められず、鉄拳の歴史に刻まれる逆五タテで【東京ヒップホップ愛好会】が125チームの頂点に立ったのだった。



敗れはしたものの、若い力を存分に発揮した【Specialist】。今後の活躍にも期待したい。

「MASTERCUP.5」決勝トーナメント BEST8

WINNER!

東京ヒップホップ愛好会

【Specialist】
「FRB AO」／「LATING」／「KAREI」／「PON」／「ZEUGARU」

【(株) Asian.gate】
「まぁぶぅ」／「茶柱」／「りょう」／「影丸」／「古水」

【move mind (ぴゃ)】
「れいら」／「ぴゃぶken'94」／「はぁぐぅ EX」／「パンダマニア (父)」／「アバンギャルダーのきなみ」

【大日本風力発電所 (外伝)】
「スペシャルハんマー s」／「弦キッズ」／「くりくん」／「ゆーた」／「ゆったりゆーき」

【東京ヒップホップ愛好会】
「ノビ」／「ユウ」／「しょちゃん」／「ぺこス」／「まんば」

【神戸レジャーランド内田橋店】
「マト」／「はーと」／「ゆうゆう」／「よすりん」／「さかば」

【リアル寝っぱ】
「めいら」／「たけぼー」／「らむちゃん」／「あっちゃん」／「二毛作」

【しゃなプロデュース】
「しゃなちゃん」／「きむくん」／「Gon」／「しょくん」／「ser」



大会テクニック紹介

ユウ
レオ

確定反撃ミスを誘う

ナムコ公認プレイヤー「ユウ」が今回用意してきたのは、レオのネタだった。前号で特集した強力な浮かせ技である跳山瀑布（⇨➡）を、あえてチェンジができずにリターンが落ちる1発止めにすることで、確定反撃のミスを誘発するというものだ。具体的には、ジンパチ・マードック、オーガ、キング、アーマーキング、レイヴン、クマ／パンダ、リリ、ジャック6、ミゲルなどのキャラの派生が、跳山瀑布の確定反撃として機能しないことを指す。

1発止めは－13フレームだが、展開が早く相手は派生で安定の確定反撃を狙うことが多く、ここに“始めから反撃が空振りする前提”で浮かせ技を仕込んでおくのだ。

特にキングは、や派生だけではなくスプリントフック～クロスアッパー（）まで空振らせることができる。




リターンは落ちるものの、浮かせ技ではある跳山瀑布1発止め。あわてて確定反撃を入れようとすると、写真のように全く当たらず、逆にレオに浮かされてしまう。

「ユウ」プロフィール
「ノビ」とともにナムコ公認プレイヤーを務める関東の兄貴的存在。強いだけでなく、後進の指導にも非常に熱心。



大会テクニック紹介

ショウ
デビルジン／ニーナ

相手の視覚を奪う

開発能力とプレイングの精度の高さで昔からファンの多い「ショウ」は、大会に向けて大きなネタを仕込んできていた。

具体的には、ニーナで空中コンボを決めた際に、デビルジンでバックダシュや横移動を挟み、羅刹門・参（⇦⇨）の2段目を空振りさせてデビルジンを相手のキャラクターと重ならせ、投げや中下の二択を視認困難にするというもの。

画面内に残っているデビルジンに攻撃を当てて追い払おうにも、なぜか幻影（ファントム）のごとく全く攻撃が当たらないため、相手がデビルジンを攻撃しようとすると、ニーナに確実に浮かせ技をたたき込まれてしまう。

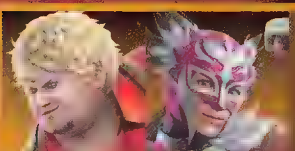
名付けて「ファントム・ショウ」（本人談）

クリークアタック2発止め～横移動（⇧）→シェイクショット～失脚ステップ（横移動中に⬅）→ハンティングキックコンボ1発止め（）→アイボリーカッター（）B➡【TA：バックダッシュ羅刹門・参（⇦⇨）1発目のみヒット】→ニーナでn択。



デビルジンが邪魔でニーナの行動が全く見えない。軸を左にずらして行なえば、羅刹門・参が寝っぱなしの相手にも確定するので逃げ場は無い。

「ショウ」（しょちゃん）プロフィール
「ユウ」の盟友にして、10年近く鉄拳シーンでトップに君臨する三島使い。コマテク、反応、知識と三拍子そろっている。



大会テクニック紹介

まんぱ
ボブ／ジェイシー

破壊力抜群コンボ

努力とやり込みで有名な職人プレイヤーの「まんぱ」が大会に向けて用意していたのは、ほかとは一線を隠す火力のコンボだ。

ワンチャンスの火力を最大限まで高めることで、ジェイシーの持つ爆発力をさらに上げ、ボブの堅牢な立ち回りをサポートする狙いがあったという。特に、壁周りでのコンボの充実が目立っている。ボブとジェイシーはともに壁攻めが非常に強力なため、大会ではステージが選べるなら確実に壁のあるステージを選択することになる。

その中で、特に発生しやすい「ジェイシーで壁やられ・強を誘発した場合」のコンボを伸ばしつつ、「ジェイシーが壁を背負った状態」からも逆転のコンボを狙う貪欲さを見習いたい。

新鋭コンボ

I　【ジェイシー始動】シーソーホイップ（相手に接近して ⇩⇧）T➡チャックカッター（⇨➡）B➡【TA:パワーリフト（⇧）】→前ダッシュ～振り向き→→バイツアッパー（⇧）→コンビネーションプル（⇩）→スリースターコンボ1発止め（⇦）

II　【ジェイシー始動】疾歩崩肘（しゃがんだ状態で ⇧ or ⇨⇨⇨）or泰山双把（⇩）～壁やられ・強→スーパーナックル（⇦）B➡【TA:右横移動～コンビネーションミンチ（⇩）】→ハリケーン・ラナ（⇧）

解説
Iはシーソーホイップからの大ダメージコンボ。ジェイシーは右投げが抜けられると相手との位置が変わるため、相手は右投げ抜けを入力しがちなので非常に有効だ。IIは、中型キャラ以上に確定の超高火力コンボ。ボブの右横移動はほんの少しだけでOK。

「まんぱ」プロフィール
『KOF』や『アルカナハート』といった2D格ゲーから鉄拳に参入したプレイヤー。関東屈指のやり込み量と情熱を持つ、燃える男。



大会テクニック紹介

ノビ
ドラグノフ／ラース

デスコン+二択の恐怖

「ユウ」と同じくナムコ公認プレイヤーであり、今回で前人未踏の「MASTERCUP」三連覇となった「ノビ」は、壁が無いステージでのコンボをブラッシュアップし、デスコンとその後のセットプレイでの強力な二択の両方を実現させるレシピを開発していた。

パーツはシンプルで、ドラグノフでの空中コンボの5ヒット目にバウンド→ラースで引き寄せて、ストレートキック・アバランチブラスト（）を入れるというもの。

締めの技の硬直が極端に短く、その後ドラグノフが受け身を取った相手に走り中のライナーロック（走り中に）を絡めた見えない二択で一気に相手の体力を奪うことが可能。相手のキャラの体の大きさに左右されないので実戦的だ。

新鋭コンボ

I　【ラース始動】ストームヒール（⇦）T➡トスアップスラッシュ（）→ロシアンフックラッシュ（）B➡【TA:ダイナミック・エントリー～裏回り（⇨）→ライトニングスターター～SE（立ち途中に ➡）→ライトニングスラスト（SE中に ）】→ストレートキック・アバランチブラスト（）　ダメージ:96

II　【ドラグノフ始動】ブーストエルボー（⇩⇦⇨）→スタンガン・ニー（⇨）→前ダッシュ～ロシアンフックラッシュ（）B➡【TA:ダイナミック・エントリー～裏回り（）→ライトニングスターター～SE（立ち途中に ➡）→ライトニングスラスト（SE中に ）】→ストレートキック・アバランチブラスト（）　ダメージ:101

解説
I、IIともにすべて最速でOK。どちらもその後の起き攻めでドラグノフの中段が当たった場合、体力満タンからでも即K.O.となる可能性がある。対となるライナーロックはリスクもあるが、ダウン状態に当たり地上ヒット時に40ものダメージを与えるぞ。

「ノビ」プロフィール
昨今の世界の鉄拳シーンを引っ張る若手の雄。ナムコ公認の鉄拳インストラクターも務めている超有名プレイヤー。

MASTERCUPの猛者たちの声をお届け!

半蔵門 鉄拳塾



押忍！ わしが半蔵門鉄拳塾塾長・福士である。先に開催された「MASTERCUP」の優勝チームの面々と、韓国チームへのインタビューを敢行した。いずれ劣らぬ鉄拳猛者たちである。彼らの思いとメンタリティを知り、内なる鉄拳魂を今一度燃やすがよい!

講師：半蔵門鉄拳塾塾長・福士
協力：株式会社JINJ



韓国チーム【レバーはまるた!】インタビュー

鉄拳修羅の国より

jisoo　日本の鉄拳シーンは、商業的なものが無いイベントでもこんなに盛り上がれる。これはすごくうらやましいことです。自分はクマ＆パンダをかわいいから使っているんですが、こうした大会があると勝ちにも執着したくなりますね。弱いキャラだから注目されておいしいし、また日本に来て大会に出たいです！

vengence　こんなに楽しい大会に出ることができてうれしいです。勝てなかったのは悔やまれますが。僕は心のメインはカズヤ一筋なんですが、大会は最強キャラだと思っているブルースを組ませています。言わば「体の関係」ですね(笑)。日本のみなさん、ブルースは間違い無いですよ！

moQ　大会は一発勝負だから厳しいですね。元々のメインであるボブに、三島っぽく使うアーマーキングを組ませているんですが、活躍できずに残念です。コンボが安くても希望はあるということを証明したかったんですが……。

lowhigh　「moQ」と一緒ですが、この一発勝負のレギュレーションだと不完全燃焼で悔しいですね。自分を含めてこのチームは「only practice」さんの信者で構成されているので、それは日本の皆さんに知っといてもらいたいです。彼は本当に素晴らしい人物です。あと、「AO」君はかわいかった。それだけは言っておきたい。

Help me　日本のみなさん、お久しぶりです！　今回はメインのリーにラースを組ませて出場しました。ラースは便利ですが、韓国ではあまり強いキャラと認識されていませんし、僕自身あまり面白くなかった！　もう二度とラースでは出ません。あと、最近僕はゲームセンターの店長になりました。ソウルのゲームシティというお店です。日本のレバーも完備しているので、ぜひ遊びに来て下さい！



チームリーダーの「Help me」。鉄拳に必要な能力をすべて兼ね備えた万能プレイヤーだ。



抜群のチームワークで大会を闘っていたが、ベスト16で惜しくも敗退。一発勝負の過酷なトーナメントの前に、涙を飲んだ。



優勝チーム【東京ヒップホップ愛好会】インタビュー

圧倒の決勝逆五タテ!

まんは　2Dから鉄拳シリーズに移ってきて4年、ようやく大きな大会で結果を残せました！　こんな自分と組んでくれたチームメイトに感謝したいです！　「ネモ」さんと「キャベツ」さんは鉄拳に折れちゃったけど、「アクセル」！　お前は鉄拳を引き続き頑張ってくれ！　このゲームほんまおもろいんで、一緒にやっていこう！

ノビ　三連覇するって、俺はほんとにすごいなー！　MASTERCUP自体は一番楽しめている大会といっても過言じゃないんで、毎回最高だよ！　どうせ次も優勝して四連覇するから、みんな応援していてくれ！

ユウ　今回は頼れる「ぺこス」が居たことにより、自分は選手としてだけでなく、敵のチームの偵察や分析、オーダーを考えたりと、軍師的な役割でも大いにチームに貢献できました。これも含めての自分の総合的な「強さ」に、改めて惚れ直しましたよ！　そう、自分自身に！

しょちゃん　チームとしては優勝できたし、個人的にもMASTERCUPは二回目の優勝ということで文句無いんですが、自分の戦績と成果には納得がいってないです。もっとやり込んでチームに貢献したかった。反省して、今後はもっとバリバリ戦力としてチーム戦の中で役立ちたいです。あー、ネガティブかなー？

ぺこス　いやー、今回のMASTERCUP.5を制したことで、国内のメジャーな大会では相当数のタイトルホルダーとなれました。今後は海外も視野に入れて活動したいんですが、どなたかスポンサードしていただける方いらっしゃいませんか？　自分のプレイは客観的に見ても決して華のあるプレイではないと思いますが、大将として、個人としては大きな大会ではまず負けません。今後も勝ち続けることで魅せることになると思います。



抜群の勝負強さを発揮した「ぺこス」。観衆の度肝を抜く大活躍を見せた。



決勝は「ぺこス」の独壇場だったが、それまでの闘いでは全員が活躍していた。実力を出し切り、前評判通りの強さで優勝の栄冠に輝いた。

namco
http://www.namco.co.jp

世界最高峰の闘いが今ここに！　関東にあの大会が上陸したぜ！

月刊ナムコ魂 Vol.50魂

三島戦闘

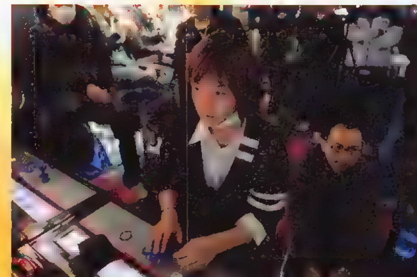
TEKKEN MUSOU

前夜祭特別“18VS.18”開催!

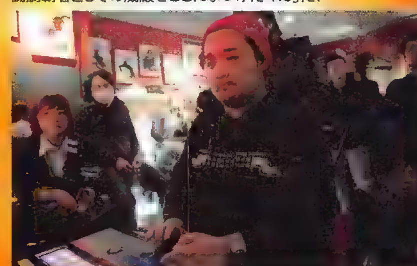
日本最大規模の大会「MASTERCUP」がいよいよ関東上陸だ！　その前夜祭としてnamco巣鴨店にて、ナムコオフィシャルプレイヤー「鉄拳番長」率いる正規軍VS.ナムコ永世非公認プレイヤー「まったり」率いる反乱軍の18VS.18を実施したぜ！　全国から集結してきた100名以上のプレイヤーの中から、独断と偏見で選出したのは秘密だ（笑）！

まずは両軍の軍師を選択、番長軍は頭脳派「ユウ」を、まったり軍は直感派「鰤丸」を選択。ここから両軍師を交えた選抜が始まった！　毎回ジャンケンをして18VS.18にふさしいと思われる人物（強さだけでなく、話題性や面白さも兼ね備えた）を毎回一喜一憂しながら選出していったぜ！　惜しくも選出されなかったプレイヤーも多数居たため心苦しかったが、心を鬼にして決めていったぜ！　しかも、今回負けたチームのリーダーには罰ゲームがあるとか……まさか自分がこの状況に立たされるとは……油断したぜ（笑）。これは負けられない闘いだ！

まずはお互いの命運をかけた先鋒戦……番長は「カスミン」、まったりは「ゆーき」を選択！　初戦から神段クラスのバトルになり会場は一気にヒートアップ!!　チームメイトによる応援の掛け声もMAXだ！　この初戦を制したのは「カスミン」！　まったりは次の刺客に「にっしん」を投入！　きっちり「カスミン」を破るが、次の「赤雷神」の勢いに飲み込まれることに……。進一退の攻防が続く中、まったりは「くりくん」を選択！　「赤雷神」、「どりでん」を見事撃破！　そして出てくるは11歳の強豪プレイヤー「げんキッズ」！　若さあふれるプレイで「くりくん」を倒すが、年齢差20以上の「ミスター」に惜しくも



闘劇覇者としての威厳をここにぶつけた「AO」だ！



プレイヤーとしても監督としても働きまくった「まったり」！



真剣なるじゃんけん！　ここから勝負が始まった！



ナムコ公認プレイヤーの意地を見せた「ノビ」!!



ストッパー「影丸」！　思わず出たガッツポーズ!!



日本最高段位保持者！　「りょう」も止められない……。



救世主として出てきた「おわた」!!　終わらない「おわた」！

月刊 鉄拳ミュージアム

「MASTERCUP」特大号

巣鴨だからこそできるこのイベント！



番長は空気でした……空気でした……ふぅ……。



「茶柱」が勝った瞬間、正規軍が一つになったぜ!! ありがとう!

敗退……。ここでコンセプトマッチを企んだ番長が「ぴでくん」を選択！　ファラン対決を制したのは「ぴでくん」！　続けて「らすた」が出るが、グレートコンボを3戦ともくらい空気のことく消えていった……。まったりはここで最強のゆとり「ラティン」を



不思議に違和感が無いアフターとなったぜ（笑）！



活躍した「影丸」には日野P公認の称号を付与だぜ!!

投入！　これが功を奏して「ぴでくん」、「弁慶」、「ますけし」を撃破！　焦った番長はストッパー「影丸」投入！　ここで「影丸」が爆発!!「ラティン」、「スペシャルハンマー」、「まこ竜」、「垂れ」、「いぞう」、「まんば」、「加齢」を次々撃破！　この大舞台で七人抜きを達成！　このまま番長軍の勝利を確信していたが、まったりは闘劇覇者の「AO」を投入！　前作苦手としていた「影丸」を撃破して勢い付いた「AO」は「はるさめ」、「ジュンチャン」、「よすりん」、「しゃな」、「たーく」、「トライバル」、「KID」と八人抜きを達成！

一気に形勢は五分五分になった！　すんなり終わると思っていたバトルだが、毎回ドラマがあるぜ!!

「AO」を倒すにはもはやこの男しか居ない……因縁の対決を制させるために番長は「ノビ」を投入！　鉄拳覇皇同士の対決となり、会場の緊張感は一気に高まった！　この闘いは「ノビ」が勝利！　まさに正規軍VS.反乱軍にふさわしい一戦だった！　まったりは「ダイナモ」、「ぷーちゃん」を投入するが、やはり「ノビ」の勢いが止まらない……そしてまたもや鉄拳覇皇戦が勃発！　デクこと「りょう」の登場だ！　段位戦では「りょう」に軍配が上がっていたが、「ノビ」はそこから「りょう」対策を練ってきているはず！

世紀の一戦となったこのシナリオ無しの闘い、最後に立っていたのは「ノビ」だった！　勢いをだれが止めるのか!?「私が行こう……」と格好よく出て行ったのは、大将「まったり」！　はい、「ノビ」の前にズタズタにされて引き下がってきました（笑）。軍師の「鰤丸」も投入するが、これも撃沈！　そしてまったり軍の最後の砦は、ファンタジスタ「おわた」！　会場のだれもが「ノビ」の勝利を確信したが……何と「おわた」ワールドが展開!!　出す技すべて当たる！　出す二択全部通る！　といった奇跡の闘いを見せて「おわた」が勝利！　ここで番長がとどめを刺しに登場!!……登場!?　うん……、消えました……。悔しい番長は、最強のストッパー「ユウ」を投入！　安心して見ていたが「おわた」ワールドは止まらない……そして、まさかの最後の一人同士の対決に!!　正規軍「茶柱」VS.反乱軍「おわた」の一戦!!

勢い付いた「おわた」を止められるか……!?　という会場の雰囲気をすべて蹴散らしたのは「茶柱」!!　やはり正義は勝つ！　今回のイベントで輝いていた「影丸」、「おわた」の両名には“日野P公認”の称号をプレゼントだ！

……ということで、罰ゲーム……何をするか全く聞かされていなかった我々に提示されたのは「コスプレ」！　ん!?　何の？　出てきた衣装は「シャオユウ」!?　着られるのか!?　という感じでしたが、着てもらいました（笑）。

日本最高峰の大会を前に、笑いあり、涙ありの最高のイベントができたぜ！　みんな本当にありがとう!!　この前夜祭は、ナムコ公式ニコニコチャンネルナムコ（ゲー専）とユウ・ノビのニコニコ生放送の同時放送を実施した！　需要があれば、またこういった放送もやっていくのでよろしくです!!





ツイッター情報

巣鴨の情報はここから!
@namco_sugamo

ナムコ魂

全国最強の五人がここに決定！ 気になるレジェンドチームは……!?

鉄拳番長





鉄拳番長軍団 格闘記

天帝降臨!? の巻

いざ参戦!? 番長軍団野望珍道中記♪

いよいよ待ちに待った「MASTERCUP.5」！ 新生番長軍団はこのときを待っていた!!

- かつてジュリア神と呼ばれ、人を不快にするスタイルで勝ち星をつかみ続ける「不動」
- 黒黒杯の主催でもあり、人を不快にする実況神と呼ばれ、セットプレイで大会を荒らす「黒黒」
- 天才とはこの男、ゲームをやらせればどんなゲームでも一瞬で攻略する実力派「ハメコ。」
- 伝説とはこいつのためにある言葉！ このチームのために立ち上がり、今日のために調整完了！「ゼクス」
- そしておなじみ鉄拳番長！

最強の？ メンバーでいざ出陣!!

覇道その二十五 天帝が……!?

優勝への道のりが果てしなく長い「MASTERCUP」……まずは一次予選を通過しなければ話にならない！ 2勝すれば二次予選へと進めるが、1回でも負ければその時点で終了フラグ……ここを乗り切るために、リハビリ勢の「ゼクス」、「ハメコ。」をうまく使いつつ要所で「番長」、「不動」、「黒黒」で締める、という形を取っていこうと戦略は決定した！ が……一回戦からいきなりの波乱!! あの天帝「ゼクス」が空気のように消え去る……会場全員を味方に付けた「ゼクス」だったが、やはり過去の人だったか（笑）。そのままの勢いで「ハメコ。」、「番長」まで倒され、一回戦で消えるか!? となった瞬間「不動」の五タテ!! 大会で頼りになる男は違う!! そのまま二回戦へ！ 今度は「ハメコ。」が惜敗するも、相手のプレイを引き出してくれた価値のある負け方をしてくれた！ そこでもう一度「番長」を投入！ ようやくエンジンがかかったのか、勢い付いて四人抜き！ 活躍できてよかったぜ（笑）。最後は「黒黒」が安定で締めて二次予選に到達！ さすが大会……波乱に次ぐ波乱で、優勝候補といわれた「まったり」チームが「のきなみ」チームに敗れたりと、いろいろな魔物が住んでいたぜ！



韓国最強軍団!! いつかリベンジしたい……！



これがレジェンド五人だ！ 知らないとは言わせない!!

敗者によるワイルドカードを制したのは「TERU」率いる【びっくりマンボー☆】！ 「miya」を筆頭に、前作以前に活躍していたプレイヤーを集めた池袋の古参が通過を決めた！ これには会場も驚きを隠せなかったぜ！ そして二次予選でもやはり波乱が……「鰤丸」率いる関西最強チームなどが軒並み敗退……そして俺たちの相手は……？ 「レバーはまるだ！」!! 韓国じゃねーかよ!? 何だこのやらされ感……韓国チームとこんなに早々と当たる形になるとは……しかしやるしかない！ ということで先鋒「ハメコ。」、素晴らしい立ち回りにより勝利！

このままの勢いでなんとかなるか!? と思いきや……次鋒の「Soon」に五タテされましたとさ……やっぱり壁は厚かった……。でも応援してくれたみんな、組んでくれたメンバー本当にありがとう！ 最高の思い出ができた！ またこの面子で出ような（ゼクスはいいやw）!!



闘う前に天に帰る天帝……予感は当たったぜ！



「不動」が魅せた！ 仲間にすると頼りになるぜ!!



実は仲いいんです（笑）。



番長もちゃんと解説したぜ（敗退後……）。



原田さんと日野Pの貴重なツーショットもここだけ!!



最高で最強のメンバーだった!

同窓会!?

今回の「MASTERCUP.5」は、まるで同窓会のような一面もあったぜ！「番長」が知っている過去に活躍していたプレイヤーたちが、この大会に出るために会場に集結していた！ もちろん現役で頑張っているプレイヤーから、この大会に出るために本作を始めたプレイヤーまでが入り交じり、改めてこの大会のスゴさを感じさせてくれた！ 全国のテケナーが集まることができるお祭り!! やっぱり年に一回はこんなイベントが無いとね!! 「まさかり仁」さん！ 今後もお願いしますよ～♪ ←もちろん手伝います（笑）。



女性プレイヤーもコスプレとバトルで活躍してたぜ♪



韓国チームを倒した「しゃなP」！ いい動きしていたぜ♪

決勝トーナメント

全125チーム、総勢600人超の中から数々の死闘を繰り広げ、勝ち上がるべくして上がってきた8チーム……ナムコ公認プレイヤー擁する「ノビ」チーム、そして闘劇覇者率いる「AO」チーム、日本最高段位保持者を有する「りょう」チーム、そのほか九州勢や京都勢などのチームも残り、決勝を迎えることに。固唾を呑んで見守る中、決勝に駒を進めたのは【Specialist】と【東京ヒップホップ愛好会】だ！ 闘劇覇者VS.WCG覇者の対決になったぜ！

ついに決着……

お互いを知り尽くしたこのチーム戦、先鋒の選択からかなりの時間を要したが「ゼウガル」VS.「まんば」となった！「ゼウガル」はジャック＆オーガという大会やらかしスタイル、「まんば」はジェイシー＆ボブという火力スタイルで勝負！ お互いの実力は均衡していたが、「ゼウガル」が僅差で勝利！ 勢いに乗った「ゼウガル」は「ショウ」、「ユウ」、「ノビ」と撃破!! この決勝の大舞台で超人相手に四人抜きを達成!! まさかの結果に会場はア然……残るは“THE大将”「ぺこス」だが、この五人を相手にするには荷が重いとだれもが感じていた……。しかし、彼は違った。顔色一つ変えず、この大舞台で緊張をしていないかのような立ち回り。相手に何も技を当てさせないスタイルを成し遂げ、まずは「ゼウガル」を撃破！ そこからは、それぞれバトルスタイルの違う「加齢」、「ラティン」、「ポン」に素早く対応し撃破！ まさかの大将戦までもつれ込んだこの「MASTERCUP.5」!! だれも想像しなかったシナリオになったぜ！

大将「AO」は今大会初出場、チームの監督としてメンバーを采配し、自分が出場しなくても勝てる布陣を引いてきた。そして勢いに乗っている「ぺこス」。お互い無言のまま、会場の声援だけを聞きつつスタートボタンを押した……。最後に立っていたのは「ぺこス」だった……その場に崩れ去る「アオ」。そして、疲労からか立ち上がることができず、仲間に支えられる「ぺこス」……。この二人は最高の舞台で最高の決勝を闘った！ 会場は感動の渦で闘いを見守りながら涙ぐむ姿も多々見受けられた。

シナリオの無い数々のドラマを見せてくれた彼らはもちろん、出場者全員に、そして多くのプレイヤーやリスナーに多大なるモチベーションと希望を与えてくれた運営陣に、心から拍手を送りたい。本当にありがとう!!



若手最強チーム！ お前たちは本当に頑張った！ お疲れ!!



立てない「ぺこす」を支える「まんば」（真面目にw）。



日本最強の五人がここに……これからも鉄拳界を引っ張ってくれよな!

特別企画 ゲームが好きで何が悪い!?

はじめに

「ゲーム」は、古くから物語の題材として用いられてきた。近年、その中でも「ゲーム」というよりは、むしろ「ゲームをプレイする人、その人の生き様」を題材とした作品に注目が集まっているように見受けられる。本稿では、そういった作品の中から、ここ数年の間に最近リリースされ話題を呼んだ作品をピックアップしてみた。

ゲーマー心に火をつける珠玉の物語集

ゲームに熱中した後、ふと我に返って「こんな無意味なことに時間を費やしてしまうとは」と後悔したことは無いだろうか? 今まで自分が感じていたゲームの楽しさを否定したくないけど、どうも後ろめたい、居心地が悪い……。そんな嫌な気分をぶっ飛ばし、心の底から「ゲームって楽しいじゃん!」という気分にさせてくれる漫画や小説が読みたくならないかい?

文：松浦恵介　情報協力：ハメコ。

ハイスコアガール

狂乱の90年代、少年と少女はゲーセンで出会った

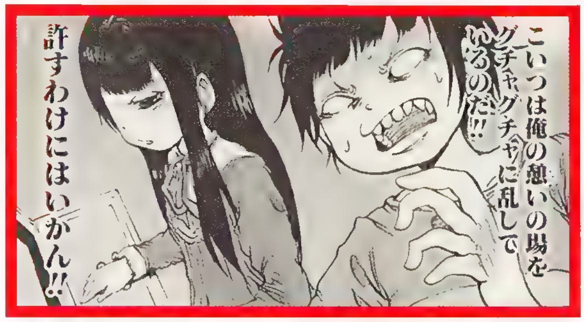


COMIC

著者 ◉ 押切 蓮介
出版社（レーベル）◉ スクウェア・エニックス（ビッグガンガンコミックススーパー）
既刊 ◉ 3巻
備考 ◉ 月刊『ビッグガンガン』（毎月25日発売）連載中

本誌読者の方々には、『ストリートファイターⅡ』をきっかけに起こった対戦格闘ゲームブームをリアルタイムで体験した人も少なくないだろう。『ストⅡ』を皮切りに次々とリリースされる意欲的な作品群は、アーケードシーンを変える大きなうねりとなった。アーケードゲームが、ゲームというジャンルの最先端を走り、シーンをけん引した時代。その熱狂の時代を描く作品がこの『ハイスコアガール』だ。

本作の主人公はゲーム以外に取り柄の無い小学生・矢口ハルオ（物語開始時）。『ストⅡ』ではガイルを使い、ちょっとした強豪プレイヤーを気取っていた彼だが、ある日、同級生の少女・大野晶の操るザンギエフに完膚なきまでの敗北を喫してしまう。



勉強がダメ、運動も芸術もダメなハルオは、大野に完敗したことで、自分の聖地に土足で踏み込まれたと怒りを顕わにする。

何も取り柄もない自分にとって唯一の心のよりどころであるゲーセンに侵略してきた無口な少女にハルオは憤りをぶつけるが、あえなく返り討ちに……。その後、二人はゲームを通じて奇妙な絆を結んでいく。二人の関係性が発展していく様子は、本作の見どころの一つだ。

世に出てくるゲームのすべてが新鮮だった時代。ゲームという共通の趣味を持つ二人の少年少女の、同じ時代を駆け抜ける戦友のような関係は、恋愛と呼ぶにはあまりにも幼いが、それゆえに打算が無く純粋である。

2013年2月現在、『ビッグガンガン』最新号に掲載されているの原稿の作中時期は1995年、彼らは高校生となった。おバカなハルオも、自分の未来について思いを馳せることが多くなってきているが、果たして彼らはどのように成長し、その関係性はどのように変化していくのだろうか。

みんな大好き? ゲーメストネタも多数登場



『アルカディア』の前身である『ゲーメスト』の（主に誤植）ネタが多数登場する。

ピコピコ少年＆ピコピコ少年 TURBO

押切蓮介氏には『ハイスコアガール』以前にも、コンピューターゲーム及びそのプレイヤーを扱った『ピコピコ少年』、及びその続編の『ピコピコ少年TURBO』という作品が存在する。

こちらは自伝的要素が強く、おバカで愛すべきゲーム少年たちの日常をメインに描かれている。リアリティのあるエピソードを多く詰め込み、当時のゲームシーンを体感している人間だけが知る時代の空気を描いた傑作。



COMIC

著者 ◉ 押切 蓮介
出版社（レーベル）◉ 太田出版
既刊 ◉ 全2巻（続編『ピコピコ少年TURBO』を含む）

FLIP-FLAP

遥か遠くのハイスコア、その向こう側にあるもの



COMIC

著者 ● とよ田みのる
出版社（レーベル）●
講談社（アフタヌーンKC）
既刊 ● 全1巻（完結）

ピンボールはシンプルなゲームだ。直径17/16インチの金属のボールを飛ばし、フリッパーと呼ばれるバーで弾く。盤面に置かれたオブジェクトに当てればスコアが増え、ボールを一定数失えばゲームオーバー。複雑なプログラムに管理されるコンピューターゲームがあふれるこの時代において、あまりにも素朴過ぎる遊びだと思う人も多いだろう。しかしシンプルだからといって、魅力的なゲームでないとは限らない。

『FLIP-FLAP』の主人公は、「普通」を自称する少年・深町。彼は平凡過ぎる自分を少しでも変えるため、高校の卒業式の日に、同級生の山田華に交際を申し出る。対する華の答えは「あるピンボール台に刻まれたハイスコアを超えればOK」という意外なものだった。



ごくごく普通の高校生だった深町は、華を通じてピンボールと出会い、これまで体験したことの無い魂の震えを感じていく。

誘われるままピンボールを始めた深町は、そのスコアは華にとって意味があるのかを問うが、彼女は「無いです」、しかし「ただ心が震えるのです」と即答する。何の見返りも無い、孤独なプレイの末にハイスコアをたたき出す人間こそ彼女の理想……華は顔も知らない最高得点者に恋をしていたのだ。何ごとにも本気になったことの無い普通の人であった深町は、この瞬間からピンボールへ本気を傾けていく。

ハイスコアを目指し、ピンボールの世界に分け入った深町が最終的に見た光景とは？それはぜひ読者諸兄ご自身の目で確かめていただきたい。



あそびの時間 暗黒遊戯昇天編

マジックリアリズム的手法で浮き上がる、古き「ゲーセン」



NOVEL

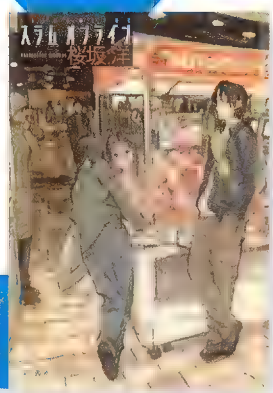
著者 ● 本岡冬成
イラスト ● 九龍寺51号
出版社（レーベル）● 小学館（ガガガ文庫）
既刊 ● 1巻

かつてはゲーセンといえばミステリアスでアンダーグラウンドな場所だった。本書の狙いの一つには、往年のゲーセンが持っていた危険な雰囲気を今一度描き出すことがあるようだ。

ゲームセンターでアルバイトを始めた高校生・小鳥遊優征は、対戦格闘ゲーム開発者にして強豪プレイヤーの「ノラクロ」という少女とともに、都市伝説として語られるゲーセン「グラン・ピカロ」を探すことになり……というのが本作のあらすじ。ゲームを扱った創作物中に実在のゲームタイトルが出てくることは珍しくないが、本作では虚実入り乱れてさまざまな固有名詞が登場（『アルカディア』も何度か登場）、独特の幻想的な作品世界を構築している。現実的にはありえないが、不思議な説得力をもって描き出されている「グラン・ピカロ」の存在感に刮目されたい。

スラムオンライン

バーチャル世界で展開する「リアル・フィクション」



NOVEL

著者 ● 桜坂洋
イラスト ● toi8
出版社（レーベル）●
早川書房（ハヤカワ文庫JA）
既刊 ● 全1巻（ほかに外伝短編あり）

舞台は近未来、ネットワーク対戦が当たり前になった世界。大学生・坂上悦郎は、MMO対戦格闘ゲーム「バーサス・タウン」で強者を狩り続ける謎めいたプレイヤー「辻斬りジャック」のうわさを耳にする。現実世界のありようにどこか嘘臭さを覚え、ゲーム世界での勝敗に真実の香りを見出す悦郎は、強敵たる辻斬りジャックを倒すため、情報屋を自称するプレイヤー・ハシモトの協力を得てジャックの足跡を追う。成し遂げたところで何かを得られるわけではない目的の先に、彼はどのような真実を見るのか。

なお、本作にはハシモトを主人公に据えた外伝作品『エキストラ・ラウンド』（SFマガジン編集部・編『ゼロ年代SF傑作選』所収）が存在する。『スラムオンライン』本編の裏面ともいえる作品なので、できれば併せて読みたい。

COLUMN

ゲーマー漫画／ゲーマー小説に影響を与えたのは……？

コンピューターゲームの登場以前から、アナログゲームや、そのプレイヤーを取り扱ったフィクションはあまた存在する。ここでは、現代のゲーマー漫画、ゲーマー小説に影響を与えていそうな作品について軽く述べてみようと思う。

1969年から始まった麻雀小説の祖・阿佐田哲也『麻雀放浪記』。ギャンブル文学の金字塔とも呼ばれるこの作品は、ゲームにおける心理戦の描写や、人には誇れないようなものに打ち込むことをテーマとしている点で、現在のゲーマー文学に影響を与えているのでは、と思われる。

上の欄で紹介した『スラムオンライン』ではヒロインが、ストイックな態度でゲームに臨む主人公を、映画『ハスラー』（1961年／ロバート・ロッセン監督）に登場する“ファースト・エディ”ことエディ・フェルソンになぞらえるシーンがあり、影響関係を推測できる。

児童誌の世界では、古くからコンピューターゲームを扱った漫画が人気を博しているが、その始祖は1978年から『コロコロコミック』で連載された、すがやみつる『ゲームセンターあらし』だとされる。本作が後世に与えた影響は大きく、吉崎観音『アーケードゲーマーふぶき』（エンターブレイン）のようなオマージュ的な作品はもとより、直接的・間接的に『あらし』の影響下にある作品は多いだろう。

ちなみに、現在、明治大学・米澤嘉博図書館にて「すがやみつる展：『ゲームセンターあらし』とホビーマンガ」と題した展示が催されている。本誌116ページのニュースコーナーでも取り上げているので、そちらの記事をご覧いただきたい。

僕と彼女のゲーム戦争

初心者だったあのころの、ゲームに本気になれた感動をもう一度



著者◉師走トオル　イラスト◉八宝備仁
出版社（レーベル）◉
アスキー・メディアワークス（電撃文庫）
既刊◉4巻　備考◉ー

「数年前まで女子しか居なかった高校に転入した少年が、ゲームをプレイする部活・現代遊戯部に入り、周囲の美少女とともに腕を磨いていく」……こう書くと、硬派を自認する人の多いアーケードゲーム界隈では眉をひそめる向きもあると思うが、『僕と彼女のゲーム戦争』はそういった方々にこそ読んでほしい作品だ。

本作にはいくつか特徴があるのだが、一つは作中でプレイされるゲームはすべて実在するゲームであること。これ自体は昨今では珍しいことではないが、本作を大きく特徴付けるのは、プレイの描写にかなりの紙幅を割いていることだ。主人公は初心者ゆえに、作中で初歩的なつまずきを経験することになるのだが、「このジャンルのゲームだと、ここで失敗しそう」、「あのゲームは最初のうちはあそこでミスるよね」といった、ゲーマーからすると「あるある」と言いたくなるものばかり。つまずく回数が多い上に、描写が具体的であるため、それを乗り越えたときの感動が読者にとって共感しやすいものになっている。長くゲームを続けてきて忘れてしまった、初心者のころの感動を追体験しやすい構造なのだ。

ちなみに、現時点でのシリーズ最新刊に当たる4巻では、本誌でもたびたび特集を組んでいる『スーパーストリートファイターⅣ AE』が取り上げられている。プロゲーマーの「ふ〜ど」、「板橋ザンギエフ」の両氏が監修しているこの巻は、初心者向けFAQ集としても通用しそうなほどの情報密度になっているので、『スパⅣ』で伸び悩んでいる方はぜひご一読を。



格闘ゲーム（主に『スパⅣ AE』）の話題がメインとなる4巻は、本誌読者に特にオススメ。

ソリッド・ファイター【完全版】

格ゲー青春小説の嚆矢にして決定版



著者◉古橋秀之
出版社（レーベル）◉
アスキー・メディアワークス
既刊◉全1巻（完結）
備考◉通販限定商品につき、一般書店での購入はできません（欄外参照）。

第一次対戦格闘ゲームブームの熱狂がまだ去らない1997年、1冊の文庫本が世に出た。『ソリッド・ファイター』と名付けられたその本は、架空の格闘ゲーム「アルティメイト・ソリッド」に熱中する少年の鬱屈と熱情の間にある青春を描き、コアなゲームファンからの注目を集めた。

しかし、全3巻を予定して開始された本シリーズだったが、1巻発売後に長い沈黙状態に入る。その後、2008年に大量加筆の末リリースされたのが、本書『ソリッドファイター【完全版】』だ。ハードカバー約700ページというボリュームをフルに使い、ゲームに本気になってしまった人間をときに滑稽に、ときに格好良く描く筆致は、スタイリッシュさには欠けていても、熱量と勢いでプレイヤーを魅了してきた90年代の対戦格闘ゲーム群をほうふつとさせる。

FORTHシリーズ 連射王

撃墜王は孤独であるがゆえに美しい



著者◉川上稔
出版社（レーベル）◉
アスキー・メディアワークス（電撃文庫）
既刊◉1巻（上巻）
備考◉単行本版あり（上下・全2巻）

対戦格闘ゲームがゲームセンターの花形となる前、アーケードゲームを代表するジャンルといえばシューティングであった。ジャンルの商業的な規模はともかく、自分自身との孤独な戦いを強いられるストイックなゲーム形態は、ほかのジャンルのプレイヤーから一種の近寄りがたさ、そして同時に憧れを抱かれる存在であった。

『連射王』の主人公・高村昂は、周囲から期待を寄せられる野球少年だが、ふと立ち寄ったゲーセンで目にしたプレイから、シューティングの魅力に取り付かれていく。世の中では、「ゲームがうまくなったところで、現実世界では何の役にも立たない」というような言葉がしばしば用いられるが、そういった月並みな言葉ではねじ伏せられない孤独で崇高なゲーム体験が存在することを、本書は確信させてくれる。

COLUMN

現実のゲーマーを描くドキュメント

本稿では小説、漫画などのフィクションを取り上げているが、現実のゲーマーの姿を追った書籍についても触れておきたい。

「ゲーマーを描いたドキュメンタリー作品」と聞いて多くの人が思い浮かべるのは、90年代の『バーチャファイター』ムーブメントと、その中を駆け抜けた「バーチャの鉄人」たちを描く大塚ギチ『トウキョウヘッド 1993 1995』（アスキー出版局）だろう。2013年に改訂版の『TOKYO HEAD RE:MASTERS1993 1995』（アンダーセル）が上梓され話題を呼んだ。また、『バーチャ』関連では、ほかにも映像付きムック『バーチャファイター 10年の軌跡』（エンターブレイン）のようなものもある。

学術研究の分野では、2011年にゲームセンターのコミュニケーションノートを中心に若者たちのコミュニケーション文化を論じた加藤裕康『ゲームセンター文化論―メディア社会のコミュニケーション』（新泉社）という論文集が出ている。

『TOKYOHEAD RE:MASTERED』は自主流通であるため、一般の書店では（原則として）購入できない。購入希望の方は、販元のundercellの公式サイトや、ネットの通販サイトなどから申し込もう。

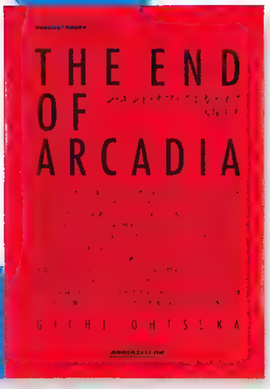
● PRESENT ●
本書を抽選で3名様にプレゼント。希望者は住所、氏名、電話番号をご記入の上、件名を「TOKYOHEADプレゼント係」とし、下記メールアドレスまでご応募ください。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
■応募先：tokyohead@arcadiamagazine.com



※『ソリッド・ファイター【完全版】』の購入方法について：通販限定商品のため、一般書店での購入は（原則として）不可能。詳細はショッピングサイト・電撃屋<http://dengekiya.com/>にて確認のこと。

THE END OF ARCADIA

20年の時を経て男たちは再び理想郷を目指す



NOVEL

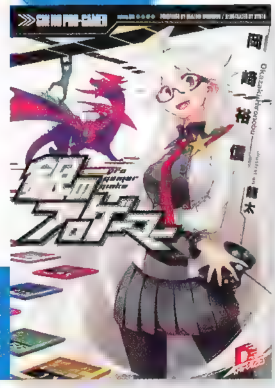
著者 ◉ **大塚ギチ**
出版社（レーベル）◉ **アンダーセル**
既刊 ◉ **全1巻（完結）**
備考 ◉ **自主流通につき、一般書店では購入不可能。購入方法はhttp://www.undersell.co.jp/を参照のこと。**

アーケードゲームとその周辺文化を語る上で避けて通れないのが、ハイスコアラーである。高いスコアを出すことを至上命題にプレイを極限まで研ぎ澄ませていく彼らの存在は、ゲーセンが健全なアミューズメント施設になっていく以前に持っていた「ゲームに真剣であることを是とする空気」を形作る要因になっていたと思われる。

本作は、左のページで紹介した『TOKYOHEAD RE:MASTERED 1993 1995』の著者、大塚ギチによるスコアラー小説。かつて凄腕スコアラー集団「エンド」として名を馳せた男たちが、チームリーダーの死をきっかけに集結、かつて彼らがやり込んだ『ダライアス』のスコアアタックに挑む。既に若くはなく、自らの人生に迷いを感じている男たちの再挑戦はただひたすらに熱く、さわやかで、そして物悲しい。

銀のプロゲーマー

カワイイあの子はちょっと尖った天才ゲーマー



NOVEL

著者 ◉ **岡崎裕信**
イラスト ◉ **龍太**
出版社（レーベル）◉ **集英社（スーパーダッシュ文庫）**
既刊 ◉ **2巻**

平凡な高校生である五ツ星秋煌は、各界の天才を集めたエリート養成校・枡江学園（通称：チート学園）に推薦入学することになる。彼が振り分けられたのはプロゲーマー養成クラス。「マインスイーパー上級の世界記録である38秒を更新する」という奇妙な夢を持っていること以外、特徴の無い彼がそこで出会ったのは「好きなゲームは大会で高い賞金が出るゲーム」と公言してはばからない、銀髪の天才ゲーマー・天堂銀華だった……というのが本作のあらすじ。

基本的にはラブコメ風味のドタバタがメインの作品だが、それゆえまれに挿入される真面目なシーンは強いギャップがあって魅力的。普段はすっとぼけているが、人が本気で打ち込んでいる対象がバカにされることを許さない主人公の熱さに共感を覚える人は多いと思われる。1巻ラストの怒とうの展開は必見。

終わりに

かつて、「ゲームは若者の堕落や退廃を招く俗悪な存在である」という論が強い時代があった。21世紀に入り10年以上が経過した今、そういった言説は以前ほどの影響力を持たないが、ゲームに対して否定的な意見は根強く存在する。学生時代はともかく、社会人にもなると、公の場では「趣味はゲームです」とは言い難い。ゲームが自分にとって大切なものであると思っていても、どこか後ろ暗い感情を覚える、という人は多いだろう。

はじめに、近年ゲーマーを題材にした作品が注目を集めることが多い、というようなことを書いたが、それはもしかすると「ゲームが市民権を得たけれど、趣味はゲームと胸を張って言うのは難しい」という微妙な空気を反映した結果である……という気がしないでもないが、さすがに少々先走り過ぎだろうか。

根拠の無い推測はおくとして、この記事をきっかけに、紹介した各作品に興味を持っていただければ幸いである。

COLUMN

補遺：近似ジャンルの作品について

今回の記事にて触れたかったものの、テーマや紙数の都合により紹介できなかった作品は無数にある。以下、その一部を簡単に紹介していこう。

「ゲーム部活モノ」のライトノベルとしては、あさかあさひ『げーまに。』（MF文庫J）がある。架空のタイトルではあるが、アーケード対戦格闘ゲームの話題が頻出するため、本誌読者の方々がニヤリとできる描写は多いだろう。

学園モノというところでは、ゲームがメインテーマの作品というわけではないが、TVアニメにもなった米沢穂信〈古典部〉シリーズの中から、短編小説『やるべきことなら手短に』（角川文庫／『遠回りする雛』所収）を紹介しておきたい。ここでは、作中人物のゲーム（某ロボット対戦ゲーム風）に対する態度の変化が、重要な描写として用いられている。

今回記事中で取り上げた作品には、実在するゲームを題材としたものが少なくないが、詠坂雄二『インサート・コイン（ズ）』（光文社）は、実在のゲームを題材としたミステリ小説だ。「格ゲーのストーリーは、なぜ大概ひどいのか？」、「シューティングゲームは没落したのか？」といったテーマを聞いてピンときた方はぜひお手に取っていただきたい。

今回の記事で掲載タイトルを選ぶに当たって、悩まされたのはエッセイに類するものや、自伝的要素の強い作品。なにしろ数が多いため、ごく一部の例外を除き今回は割愛させていただいた。特にゲーム開発者の自叙伝などはゲームへの過剰な愛、没頭を語ったものが多く、フィクションもかくやという印象的なエピソードが盛り込まれていることも珍しくない。

具体的には、少々古い作品になるが『ポケットモンスター』の産みの親が記した、田尻智『パックランドでつかまえて』（エンターブレイン）が好例。伝説的ミニコミ誌『ゼビウス1000万点への道』の著者であり、ゲームライターとしての顔も持つ著者が語る過去の名作ゲームのエピソードは、青春小説的な味わいを漂わせている。近年出版された開発者兼ライター的なポジションの人の作品というところでは、ゾルゲ市蔵『8bit年代記』（マイクロマガジン）も挙げておきたい。ゲームライターの自伝的小説としては、『超クソゲー』シリーズなどで活躍する箭本進一『放課後、ゲームセンターで―電子の精たちに捧ぐ―』（マイクロマガジン）も近年の注目作だ。

「ゲーマー」というよりは、「ゲーセンに集う人々」と、彼らの作り出す空気にフォーカスした作品にも目配りしておきたい。江崎ころすけ『げーせん。』（宙出版）はゲーセンとそこに集う少し変わった人たちを描いた作品。漫画らしい誇張を加えつつも、ゲーセンの持つ雰囲気を自然に表現している。

ゲーセンの空気という話題が出たところで、映像の分野でも一つ紹介しておこう。現在アメリカにて、日本のゲーセン文化を題材としたドキュメンタリー映画『100 Yen: The Japanese Arcade Experience』が制作されている。カリスマ格闘ゲーマー「ウメハラ」氏、シューティングゲームのトッププレイヤー「Clover-TAC」氏ら日本人プレイヤーも協力者として名を連ねているこの映画だが、製作費はクラウドファンディングによって集められており、完成の暁には出資者の名前が映画にクレジットされるとか。詳しくは公式サイト〈http://100yenfilm.com/〉を参照されたい。

以上、駆け足ではあるが近年世に出た作品を中心に紹介した次第。参考になれば幸いである。



ウメハラコラム

道

●今月の質問●

『ウメハラコラム　拳の巻』ついに刊行です

（質問者:編集部）

長らく読者から多くのリクエストをいただいていた本連載「ウメハラコラム」の単行本がいよいよ刊行された。今回は発売記念として、カラーページの特別編をお届け。これまでここで語ってきた多くのエピソードを通じて、ウメハラは何を伝えたかったのか。またこの先、何を伝えたいのか？

ウメハラ

2D格闘ゲームで数々のタイトルを手にしている格ゲー界の「カリスマ」。その華やかなプレイスタイルと多くの名言から世界中に数多くのファンを持つ。2010年米国MadCatz社とスポンサー契約。プロゲーマーとして活躍中。

対戦格闘ゲームのカリスマが語る「格ゲー論」の集大成がついにリリース。
技術、攻略に留まらない、対戦格闘ゲームを本当に楽しむヒントがここにある。

格ゲーの本当の魅力をいかに知ってもらうか？ ウメハラの[illegible]

編集部（以下、編）：およそ三年半続いている本連載「ウメハラコラム」の、これまでの内容をまとめた単行本『ウメハラコラム　拳の巻 ～闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術～』がついに2月25日に刊行されました（本の詳細は69ページを参照）。

ウメハラ（以下、ウ）：改めて今回収録された内容を読んでみると、ここで書いている自分の考えの「根っこ」となる部分は、今でも全然変わっていませんね。でも、年ごとに微妙に自分の気持ちが変わっていることを読んでて感じましたね。

編：ちょうど連載の最中に、プロゲーマー契約という出来事がありました。連載三年半でこの「プロになった」ことが一つの大きな境目になったんじゃないかという気がします。

ウ：そうですね。

編：今回、単行本のために後日談を新規収録しました（"AFTER TALK"というコーナー。今現在のウメハラとモリカワが、過去の掲載コラムを改めて読んだ感想や、今の意見などを語り合う）。その中でも語られていますが、特に連載初期は格ゲーに関する両氏のノウハウを出し惜しみなく出していた感じがしますよね（笑）。

ウ：今でも出し惜しみをしているつもりはないのですけどね（笑）。連載初期のころは、プロになる前だったということもあって、誌面を通じて伝えるということを楽しんでましたね。毎月、モリカワと会ってコラムの内容を決める話をする前はワクワクしていましたから。

編：今月はどんな話にしようかな、どんな話になるかな？……とか？

ウ：そうそう。今回の質問、俺だったらこう考えるな、とかいろいろと、楽しみでしたねー。

編：初期のころの、誌面から伝わる「熱さ」はそういう部分に支えられていたのですね。

ウ：最近は、連載初期からずっと同じゲーム、『ストⅣ』と『スパⅣ』で変わらないし、内容的にもひと通り出した感もあり、ちょっと疲れてきたところもありますけどね（笑）。

編：でも、ウメハラコラム連載初期のころって、これまで読者にとっては「格ゲーに対してこういう考え方があったんだ！」という発見というか、驚きがあったのではないでしょうか。また、ウメハラにとっても自分の格ゲーへの考え方を伝える機会は初めて。だれにとっても新鮮な体験だったのかな、と思いますよ。それから数年を経て、格ゲーに関してずいぶんいろんなテーマで語りました。語り尽くした感は？

ウ：格ゲーへの「考え方」は今回の単行本で収録されているこれまでの連載の分でしっかり語ってきたかな、と思うんですよね。読者の人が理解して、実践してくれればあとは言うことはないのかな？　でも、細かい技術であるとか、「この場合はどうするんですか？」というレベルの話になると、あまり語っていない。もっとも、題材となるゲームが変われば、こういう話題はいくらでも出てくるものだと思いますが。

編：なるほど。

ウ：でも、このコラムを読んでいる人は多いと思うのだけど、実際に「考え方が変わった」、「やることが変わった」という人って、意外と居そうでなかなか居ないと思うんですよ。

編：その辺り、実践という段階になると難しいことも分からなくもありません……。考えを変えることは勇気や一定の努力は当然必須になりますから。でも、読者にとってみれば、これまで全く無かった視点を、このコラムが与えてくれたという効果は大きいと思うんですよ。例えば、単行本の中で語られている「格ゲーは立場の違いを楽しむもの」、「格ゲーは勝つこと自体が目的ではなく、相手とのやり取りをいかに楽しむかというもの」という視点って、気付かない人は一生気付かないことなのでは？　世界一格ゲーをやり込んでいるだろうウメハラだからこそ説得力があるし、そんな考え方を教わること自体、大きな意義があることだと思います。

ウ：気付かない人は確かに気付かないでしょうね。また、有意義に感じてくれる人も居るでしょう。でも、読後の反応は欲しいですね（笑）。読者も例えば感想を送ること自体で、直接自分に利益があるわけじゃないから、難しいことであるのは自分にも分かるのですが。

編：自分の思いを言葉にするのは、難しいということもあるのでしょうが、どんな形でも結構ですのでぜひ読者の皆様、「ウメハラコラム　拳の巻」、および本コラム連載の感想やご意見をどしどしお寄せくださいませ！

ウ：（直接、対面でコミュニケーションすることと違って）雑誌のコーナーだから、読者の声が届きにくいこともあるのも分かりますけどね。

編：現在はアンケートハガキが無くなってしまいましたが、「ウメハラコラム」連載」の人気順は毎月必ず上位なんです。その人気は今でも同じ。今の格ゲー全般の情報伝播のスピードからすると、雑誌という形ならではタイムラグもあってなかなか致し方ない部分もありますね……。

ウ：それでも、このコラムの中じゃなきゃできないことがあるのならば、やりたいなとは思います。

諦めないで続けること 真の「楽しさ」は楽じゃないという[illegible]

編：今回の単行本「ウメハラコラム　拳の巻」の、特に前半部分で語られている「格ゲー論」って、大きく括ると「格ゲーというゲームについてどう取り組む（楽しむか）」についてじゃないですか？　でも、多くの格ゲープレイヤーの悩みって、「いかに難しいコンボができるようになるか？」、「いかに勝つためのセットプレイを多く覚えたいか」みたいな、直接的な技術についてのものが多い傾向がありますよね。

ウ：それはあるでしょうね。

編：でも、ウメハラがこれまでの連載を通じて語りかけていたのは、格ゲーを楽しむのに大切なことは、目前の技術だけではない、格ゲーについての広い考え方を得ること、というお話でした。

ウ：実は、格ゲーに対しての広い考え方、見方を知って

もらうこと以上に、コラムを書いている最大の目的があるんです。それは「『勝てなくて諦めるって、つまらない』と知ってもらいたい」ということ。単純にゲームに飽きて辞めるというならまだしも——いや、「飽きる」ということも、自分自身に成長が無いことが原因ではあるのですけれど——「あなたが限界だと思っていることは、本当は限界じゃないんだよ」ということを、このコラムをヒントにして気付いてもらえるといいかな、と思っているんです。もちろん、例えば壁に当たった人に、個人的に会って「僕のどこがいけないんですか？」という質問があれば、「コレとコレが良くないね」と的確にいけないところを直接指摘して先に進ませてあげることはできるけど、それはすべての人にはできないこと。だからみんなそれぞれ抱えている違う課題に当てはまることに対して、共通となるヒントを与えているんです。どうしても抽象的な言い方にはなってしまいますが。

編：だれにも心当たりのある、だれにも通じるヒントという形ですね。

ウ：これまで簡単にゲームに諦めてしまっていた人に対して、粘り強くプレイするきっかけとなってくれているのなら、このウメハラコラムという場所で語る意味があるのかなと思うんです。そもそもこのことは、連載当初の目的でしたし、今でも目的は変わっていないと思っています。

編：要は自分自身のゲームへの「取り組み方」について追究していくことになるんですよね。

ウ：そう。ゲームに限った話ではないですけれど、やっぱりすぐに諦めてしまうことって、自分にとっても面白くないことですから。最近のゲームって、プレイヤーがやれることが限定されている、選択肢が限られている「一直線」なものが多いじゃないですか。そういうのを見ても思うのだけれど、「楽しい」ことと「楽」は違うはずなんですよ。娯楽というものは、楽しいことであるのが前提ではあるのだけれど、「娯楽だから楽でいい」というのは違う。娯楽の中に苦しい要素はあっていいと思うし、その苦しさが楽しさにつながるから、本当の娯楽になるんだと思う。「楽」だけを求めることは、楽しみ方が浅いんじゃないかなと思うと同時にもっと楽しい方法があるのに、とも思いますね。

編：ここは毎月の月刊誌の連載時は見えにくい部分かもしれないですが、今回、私も担当編集として単行本の収録内容をひと通り読み終えたときに、本全体のメッセージとしてウメハラのその問いかけはとても伝わりました。また、格ゲーというものは自分自身を成長させるための機会の一つなんだとも感じましたね。

ウ：この内容が、格ゲー界がもっと活性化するきっかけになれば、と思ってこれまでこのウメハラコラムで語りかけてきましたが……どうでしょうか？

ウメハラが教える格ゲーの楽しみ方 新たな方法論について

編：これまで、アーケードゲーム誌の編集者として、ささやかながら格ゲー界の一角に携わってきて思うんですが、『ストⅣ』から始まった今現在の格ゲーの盛り上がりって、'90年代から続くコアなシーンを体験した「格ゲーを当たり前のように知っている人」以外の、格ゲーをこれまで知らなかった新たな世代の新規層をも巻き込んで裾野は広がっていると思うんですよ。そういう意味ではひところみたいなハメでも何でもいいから勝つのが美徳みたいな勝利至上主義ではない、自分のレベルなりの格ゲーの楽しみ方というのも浸透しているのかな、という気もします。

ウ：どうでしょうか。でも、『スパⅣ』の人気もまだしばらく継続しそうではあるから、いっそのこと（ゲーム誌的な）原点に戻って、ゲーム攻略的な要素をコラムの中で少し扱ってもいいのかなとは思っています。攻略といえども、自分のそれは、そこに至るまでの考え方や攻略の内容はたぶんほかの人とは全然違うものになるとは思うので、参考になるのでは？

編：格ゲーに関するマクロ的な見方、つまり広い考え方というものは、「ウメハラコラム　拳の巻」の中にぎっしり詰まっている。そして、次の段階として今度はミクロな視点、つまり状況ごとの細かい対応や、個別のテクニックについてという話はアリかもしれませんね。例えば、「ウメハラコラム　拳の巻」では13ページからの「キャラ対策の立て方が分かりません」という質問に対して、リュウVS.アベルが対戦する状況を例にした、具体的な解説がされています。こういう切り口も改めて面白いな、と思ったのです。

ウ：そのような話のほうが需要はあるのかな？　確かに、ある程度ゲームができる人ならともかく、まだ全然対戦格闘ゲームができないんだけど、うまくなりたいと思っている人がまず「考え方」に触れてピンと来ないというもの事実でしょうから。だから、まずは、大前提となる基本的な知識などを教えてあげることが、『スパⅣ』というゲームを楽しめることにつながるのでしょう。今後のウメハラコラムはそういう方針で進めてもいいかもしれないですね。

編：この部分は、ほかに例えると車の運転、とりわけレースの世界にも例えると見えやすいことかもしれませんね。レースの最終的な目標は、だれよりも早く走ることただ一つ。そのことに囚われて短絡的に考えてしまうと個々のコーナーをいかに早く限界で走らせるための対応＝「テクニック」にこそ大事と思われがちですけど、実は本当に早い人ってそうじゃない。個別のコーナーの対応ではなく複数のコーナーを含めた全体をいかに一つの線としてつないで走らせるかを考えているから、ある部分では遅いところもあるかもしれないけれど、トータルではラップタイムが速くなる。結果的にはこちらの考え方が正解なんですけど、でも机上の考え方だけでも走れない。前者のテクニック的な考えも全体から考えたら結局どこかで必要にはなるものです。

ウ：その二つの要素は必要になりますね。ただ、技術となると、文章で進めるのが難しいですね。

編：例えば、文字と一緒に映像を活用するという手段は面白いでしょうね。

ウ：もしできるなら、弟子みたいな人を起用して一から教えていく……という試みもアリかな？　アイデアはいろいろありそうですね。

編：「ウメハラコラム　拳の巻」が格ゲーをプレイするにあたっての「考え方」の集大成、ウメハラコラムのその次のステップとして別の切り口で展開をする。こちらもまとまれば「格ゲーの楽しみ方」としてはより総合的なものになりそうですね！



ウメハラコラム
拳の巻
～闘神がキミに授ける
対戦格闘ゲーム術～

価格：950円＋税
発行：エンターブレイン

全国書店、amazonで
好評発売中!!

強くなりたいキミからの ウメハラへの質問を待つ!!

「ウメハラコラム」ではプロゲーマー、ウメハラに聞きたい対戦格闘ゲームに関する質問を募集している。質問が採用された読者にはウメハラのプロ活動をバックアップするアメリカのゲーム周辺機器メーカー、Mad Catz社提供のオリジナルグッズ

- ●メッセンジャーバッグ
- ●Tシャツ
- ●Team Mad Catz ステッカー
- ●キーチェーン

のセットを進呈する！

悩めるプレイヤーからの対戦格闘ゲームに関する質問や、ウメハラへの熱いメッセージをどしどし寄せてくれ！

募集要項は以下を参照してほしい。

■ハガキの場合
〒102-8431
東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
「ウメハラコラム」係　まで

■メールの場合
umehara@arcadiamagazine.com　まで

いずれの場合も住所・本名（ペンネームもあれば明記）・年齢・Tシャツの希望サイズ（S, M, L）を明記の上、お送りください。

【Mad Catz メッセンジャーバッグ】



【Mad Catz キーチェーン】



EXAMU-EXTRA! Vol.46

エクサム エクストラ!

今回は、JAEPOショーで公開された新要素に加え、新規の画面写真も公開!第二弾となる抱き枕用描き下ろしイラストも必見だ!

ギャラリーEX PLUS



ILLUSTRATED by **赤賀博隆**

第二弾の抱き枕カバーイラストから、まずはクラリーチェとエルザ! クラリーチェに着せられたんでしょうか。制服姿のエルザかわいいですね。あかねは次回のおたのしみ。(byショップ担当)

エクサムショップ新商品
きっと世界初!!!!!AR抱き枕カバー第二弾発売!

「アルカナハートAR抱き枕カバー」好評につき、第二弾の製作が決定!!!!! 第二弾のキャラクターは「クラリーチェ、エルザ、あかね」の三人。三月下旬から受注開始予定。詳しい情報はエクサム公式ブログをチェック!

絵柄:普段着(表面)、水着(裏面)
種類:クラリーチェ ver. エルザver. あかねver. 計3種類
サイズ:W500＊H1600mm
生地:2ｗａｙトリコットライクラ/価格:¥12,000
詳しい製品情報はエクサムショップ:各商品紹介にて公開中
エクサムショップ<http://www.examu.co.jp/shop/>

エクサムスタッフよもやま話 開発リポートEX

――今月はJAEPOのイベントステージで発表された新要素などについてお聞きできればと思います。まずは、トレーニングモードについてお聞かせください。

林　制限時間内でCPUの状態、受身の有無、カウンターの有無、各ゲージの挙動を設定できるようになっています。家庭用版よりも少々設定項目は少ないですが、連続技や連系を練習するには十分な内容が揃っています。

――サバイバルスコアアタックモードという新要素も発表されましたね。

林　これは、1ラウンド先取で総勢23キャラクターと戦い、勝ち抜いていくモードです。NESiCAを使うことで、ハイスコアを全国のプレイヤーと競うことができます。そして、最後には、意外な強敵が待ち受けていますので、ぜひともプレイしてみてください!

――何かここでの新情報を教えていただけないでしょうか?

林　それでは、新要素の「トライアルモード」を、初公開の画像と一緒に、少しだけ紹介します。これは用意された課題をクリアして、メダルを獲得していくモードです。課題の成績によって、金銀銅と獲得できるメダルがかわり、メダルの獲得数によって称号がもらえます。

――キャラのやり込みが一目で分かるのでキャラへの愛が試されそうですね。最後に読者へのメッセージをお願いします。

林　そうですね、ぜひ金メダルを取って、愛を形で示してほしいですね(笑)。開発の方は、いよいよ大詰めで、現在ラストスパートをかけているところです。稼働を楽しみにしてくださっている皆さん、もう少しだけお待ちください。



どうやらメダルの獲得数でキャラ下に描かれている肩書きも変わるようだ。目指せ、愛の金メダル!!!!!

JAEPOにて『AH3LM』プレイアブル出展!

ジャパンアミューズメントエキスポ2013(JAEPO)のNESiCA×Liveブースにて、『アルカナハート3 ラブマックス!!!!!』がプレイアブル出展された。会場では、いち早く最新Ver.をプレイできるとあって長蛇の列ができていた。また、林ディレクターによるステージイベントも開催され、NESiCA対応要素などを発表。いよいよ全ぼうが明らかになってきた本作への期待が高まってきたぞ!







『ガンスリンガー ストラトス』公式大会DVDが発売決定!

ガンスリンガー ストラトス
「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」
■A4変形判(ALLカラー32ページ)
付録:DVD1枚(約150分)/第十七極東帝都管理区制服/Birthブルー(全キャラクター分)+19800GPのキャンペーンコード
価格1,886円+税[1,980円]
2013年4月2日(火)発売予定!

コスチューム
絶賛制作中!

アーケードゲーム史上、初となる、賞金総額1000万円の公式大会「GUNSLINGER'S BATTLE ARENA -Birth-」が開催された『ガンスリンガー ストラトス』。この公式大会の決勝トーナメントを振り返ることができる大会映像/DVD付きムックが発売決定! トッププレイヤー同士の熱いバトルを、ベスト8以降の22試合を両陣営1視点ずつのマルチ画面で全試合収録!! 撮り下ろしとなるブンブン丸とふ〜とによる副音声解説も収録!!! 32ページの解説冊子と、特別付録として「第十七極東帝都管理区制服/Birthブルー(全キャラクター分)+19800GP」のキャンペーンコードも付いてくる本書は、ガンスリンガー必携の一冊となるだろう!!!! もちろん、付録コードは「第弐次解放戦争」の結果で追加される「リューシャ」か「篠生茉莉」にも対応!

enterbrain ARCADIA EXTRA Vol.99

BLABLUE CHRONOPHANTASMA テクニカルナビ

2012年12月、二年振りとなるシリーズ最新作として稼働した『ブレイブルー クロノファンタズマ』。その攻略本が待望の刊行! 6人のニューカマーを含めた全23キャラクターの技データ&ビジュアル、「オーバードライブ」を筆頭に新要素も詳しくフォローしたシステム解説、実用コンボもバッチリ紹介の対戦攻略を掲載している。もちろん、やり込み勢待望のフレームデータ集も充実! 新たな蒼の世界を知る全プレイヤー必携の一冊だ。

シリーズ最新作『BBCP』データ充実の最速攻略本!

2012年3月29日(金)発売予定!

定価 本体**1,600**円+税



eb! enterbrain
発行:株式会社エンタープレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555(代表)
発売:角川グループパブリッシング

アーケードの情報ならアルカディア!!

お求めはこちらへ
エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten(エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

弾幕少女

ダンマクショウジョ



「宝石箱(ジュエルズ)」鶯谷ほむら。熱情・仁愛・威厳を象徴する。

[illegible]

たようなものだった。

「俺が育ったところは施設だったから、ある意味草花ん家みたいにお金に困るって事は無かったけど、自分の小遣いをもらう、なんて発想はそもそも無かったからなー。それはそれで、楽しかったんだけどな」

　ほむらも草花も、身の上を他人に同情されるのは苦手、というよりどうしても嫌悪感を抱いてしまうのだが、二人はお互い、気楽に境遇を語り合うことが出来た。他愛も無い話を他愛無く話せる友人関係は、お互い初めてといっても良かった。

「しかし、宝石箱(ジュエルズ)ってのはすごいよな。今じゃ俺たち、ちょっとしたスターだ」

「そうですね。それにお金もたくさんもらえるし……でもなんだかちょっと怖いな」

[illegible]今が[illegible]でそん[illegible]考えたことは、無かった。

「[illegible]ぱり、ほむらは私よりずっと強い[illegible]る」

[illegible]「宝石箱」の出動時には怪我をま[illegible]常習性無しを謳う謎の「おくすり」の力で[illegible]能に[illegible]

　私は、それが怖い。戦闘も怖い。[illegible]彼女は怖くな[illegible]

設定画



もりのほん先生からのコメント

　こんにちわ！　もりのほんです。以前、芳木町草花を描かせて頂きましたが、今回は対照的な「赤」いキャラクターを担当させていただきました。普段あまり赤系でまとめる事がないので四苦八苦しましたが、いっそポップな色使いでチャレンジしてみようと思い今回のイラストが出来ました。個人的なイメージは「電光石火」。高速で戦場を駆け抜け、あらゆる武装で敵を粉砕する、熱い鶯です。

「もりのほん」先生プロフィール

　透明感のある色彩を中心とした広がりのある世界観を描き出すことで定評のあるイラストレーター、漫画家。現在、電撃マオウ（アスキー・メディアワークス刊）にて「ブラック・ブレット」（原作：神崎紫電）コミカライズなどを連載中。過去にはMMORPG、「ラグナロクオンライン」にてゲーム内イラストなどを手がけていたこともある。現在は関東在住とのこと。HPアドレスはhttp://morinohon.blog66.fc2.com/

弾幕少女

ダンマクショウジョ

鶯谷ほむら

UGUISUDANI Homura

- 出身地：極東　●血液型：O型
- 身長体重：158cm/49kg
- スリーサイズ：93/62/85
- 好物：伊達巻き　●苦手：サヤエンドウ
- 趣味：ひな段芸人の物マネを他人に振ること

現役高校生。孤児院の出身で、勝利するたび寄付をしている。最大5連装の散弾＋誘導弾、50m四方の空間干渉爆弾など、「宝石箱」のメンバーとしては地味な武装だが、それだけ必要な栄養（カロリー）も低く、遊撃隊として多くの出動を課せられている。

読者が創るゲーセンの未来

ARCADIA Frontiers

田渕健康：P062（三つ巴：医者）
げっつ☆先生：P063-064（三つ巴：富豪、CMYK）
カイゼルちくわ：P063、065-067
（三つ巴：警察、グレースケール）

アーケードゲームをこれ幸いに盛り上げることにかけては天下一品！
今月も名物企画におなじみ各種連載と、盛りだくさんでお届け！

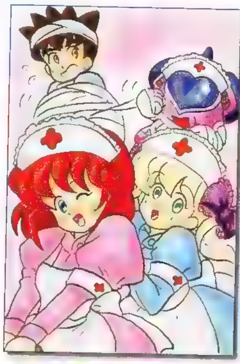


（新潟県　相ケ瀬満さん）Ⓐ

三つ巴対決、勝者は"医者"！

今回の三つ巴は医者×富豪×警察！

各お題をモチーフにしてイラストを投稿、その勢力で覇を競う名物企画、三つ巴バチュー。今回は医者（担当:田渕健康）、富豪（担当:げっつ☆先生）、警察（担当:カイゼルちくわ）に分かれて大激突！　集計は終盤までもつれて各担当ともにシッコチビリングスな案配だったが、終わってみれば"医者"（含む看護師）の圧勝でした！　参加していただいた皆様、ありがとうございました！



（奈良県　てつみん君）☆ナース風にアレンジしていただきました！　そういや、ゲーム中の救急車ってだれが運転しているのだろうか。



（千葉県　きな子もちさん）☆「今回も罰ゲーム楽しみにしてます」（ハカキ裏より）……今年は3年ぶりに逃れました！



（福岡県　武術師某さん）☆狙った患者は絶対に逃さない！（違）答えは「自ら捕獲されに行く」



（群馬県　レトキザン君）
☆元気になるお薬を出しときますね。……って、明らかに過剰摂取ーッ！



（新潟県　佐倉信士君）
☆虚ろな夜をパティスタ手術！今年負けたらファントムになるところでした。



（秋田県　葉月雄君）
☆『ジャス学』の響子先生、理想の保険医ですよね！仮病には厳しいですが。



（山口県　水縹ロコさん）Ⓗ「今年もエライ事になってそげ」という予測は以前の実績からの判断……すまないネェ、うっうー。



（静岡県　ウォンチュベイベーさん）
☆アークが誇る二大医者に、衣装交換で出ていただきました。後ろの方は医者というより患者では説。



（神奈川県　Shadowさん）
Ⓗ『QoD』のヒールロッド装備アヴェンジャーさんが医者部門の助けに来てくれました！



（東京都　大沼ヨシザネさん）
☆『アカツキ』が誇る名軍医、不律様のイラストはコッチじゃ！

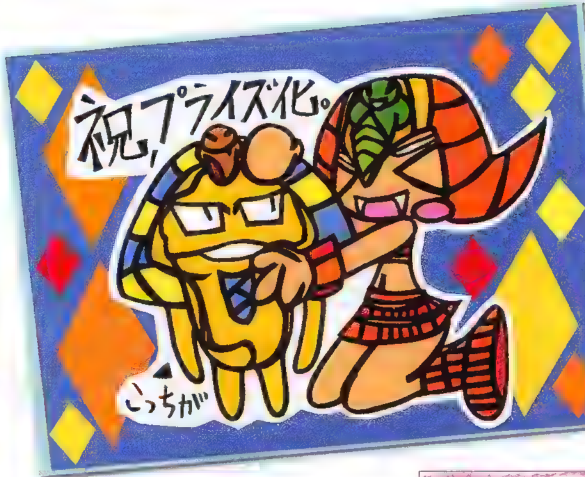
緊急告知！　今年も「忍者村」開催！
テーマは"忍のグルメ"!!

忍者の祭典「忍者村」今年も開村！　今回のテーマは忍者と食を掛け合わせた"忍のグルメ"！　メシウマ忍者作品を、どんどん送ってきませい。

A-Fro回覧板　今月もアフロ鉄の掟のお時間がやってまいりました。まずは投稿作品についているⒶマークについて。こちらはアフロツをうならせたナイスな作品。ということで、A-Fro特製図書カードを贈呈致します！　そしてⒽマークは投稿者の方がホームページをお持ちの印。本誌WEBサイトの「投稿者リンク」からチェック！　→http://www.arcadiamagazine.com/

はないき☆フゴフゴ
だいふごう

惜しくも今回の職業対決では、勝利を逃した「大富豪」。それでも皆様のおかげで、最下位となってしまう事態は避けることができました！　ごくろうであったぞハフ～ン？（富豪っぽく口髭をいじりながら）。



（青森県　五森セキさん）
☆なめこをしれっとカーメン化。黄金、それは富豪のたしなみ。



（神奈川県　朱虎さん）
☆こちとら金なら有り余っとるんじゃ、どうせーい！



（静岡県　小鳥遊みどろさん）
☆これぞスペースお姫様の大富豪ショッピング！



（長野県　セレブドレイマリーさん）
☆成績優秀、容姿端麗。ということで、強引にお[illegible]化。うむ、問題無し！

世の中ゼニじゃあ!!



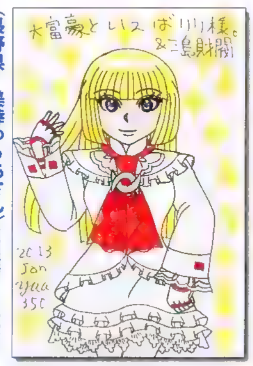
（愛知県　立花ゆうりさん）
☆格闘ゲーム界を代表する、ジ・お嬢様ズ。負けませんわよ！



（東京都　QQQ君）
☆パズルと釣りを組み合わせた全く新しいゲーム、その名は『はづり』。



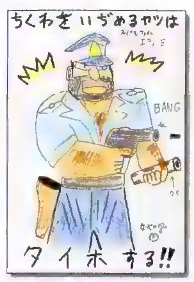
（鳥取県　「九条財閥って知ってる？」ＬＩＭＥ君）
☆『カラフルハイスクール』より彩華お嬢様。テニスの腕もゴイスだぞ！



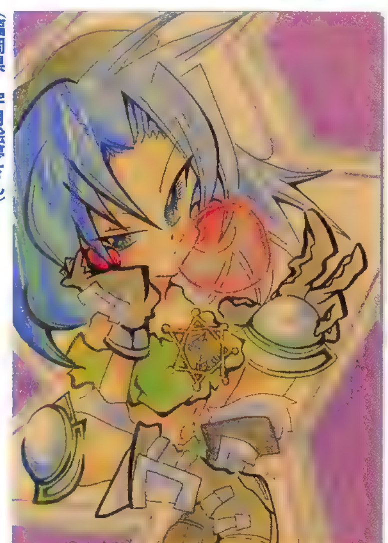
（長野県　美侍ゆうあさん）
☆富豪ゲーといっても過言ではなし……まあ、ロウとかはアレですけど。

3位でも輝くこの権力
アフロ警察

惜しくも3位とはなりましたが、国と市民の安全を守る警察組織は永遠の存在です！　アケゲー界から悪を根絶すべく（多分）緊急発進ッ!!



（栃木県　@ｋｉｒａ君）
☆守られているはずなのに、後で食われそうなのは気のせいですか？



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆胸の輝くバッジが、正義の使途の証！　実は暴れん坊だったりするけど気にしちゃいかん！



（北海道　柊かえでさん）
☆春とともに新任、クーラ巡査官！　巡回と見せかけてお花見しちゃうのかい!?



（広島県　文月裕さん）
☆『ポップン』業界随一の渋ミドル登場。一条司令は静かに謎を解く！



（神奈川県　礼茉都ゆっくさん）
☆かくげいぶ刑事、出動準備！　梅さん、足が車のペダルに届かぬ予感。

A-Fro回覧板　警察にご投稿いただいた皆様、誠にありがとうございます、ちくわでございます。惜しくも今回の三つ巴バチューでは3位に甘んじてしまいまして、ということは私が罰ゲームを受けるワケですかそうですか。さて、そろそろモナコ行きの飛行機の出る時間ですな。というワケで、しばらくA-Froはゲツリ坊とケソ師匠の二人で……って額にⒶマーク付けた頭巾の集団がァァァ!?（運行）

アフロCMYK

アーケードゲームのカラーイラストなら、何でもござれ！　レトロな名作から最新タイトルまで、テーマ不問のフリーダム自由なバーリ・トゥード・イラスティア。それがここ、アフロCMYKなのでござーい！



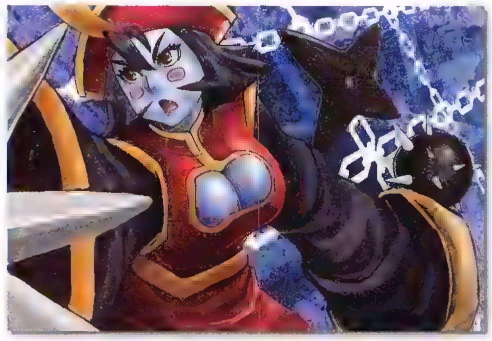
（広島県　温井川天祐さん）☆その背中に舞う花吹雪。半裸こそ日本人の正装。すべての人に、サクラサク！



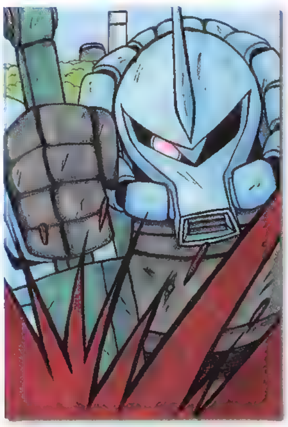
（福岡県　皐月トミィさん）☆月華が誇る、ゴールド＆シルバーコンビ！　怪我程度じゃ済まないのだぜ？



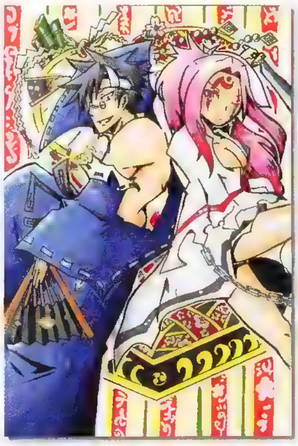
（北海道　包帯ｒｍｘさん）☆"演説"が入っていようとなかろうと（笑）、あさき氏2ndアルバム記念イラスト！



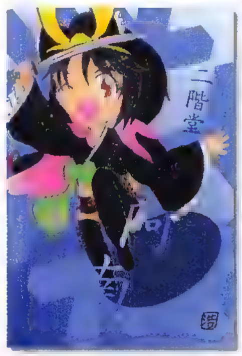
（三重県　ヒロぽん君）H 暗器どっさり、袖に隠したグンバツの破壊力をとくと味わうアル！



（千葉県　スーパーバーサム君）☆強靭な装甲をも貫くその破壊力。さらばガンタンク!?



（愛知県　黒助さん）☆ありゃ、これって年賀イラストだった？　まあ正月生まれを表現ってことでヨシ！



（岐阜県　良川木浩君）☆武力は十分、魅力も満点！　お城を落とそうだなんて、許しませんよっ！



（新潟県　コンポジ君）☆気が付けば卒業シーズン。ゲーセンから想い出を振り返ってみてはいかが？



（東京都　シーナ・エマナ君）☆癒やしの旋律は、その笑顔から。ねえあなた、私の歌を聴いてみない？



（神奈川県　茶草君）☆おっと、こいつはレアな2Pチャム。どちらにしろ兄ちゃんとは髪色が違うという（笑）。



（神奈川県　アフロ音ゲー部@もこノイド君）H 熱さ最高潮、その参戦でさらなる盛り上がりを見せる！



（愛知県　バクレツ丸さん）☆溢れ出る、色とりどりのサウンド。コレを聴かずして何を聴く！



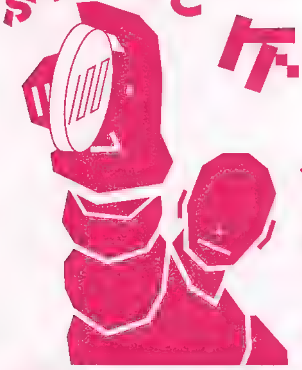
（東京都　コアコア君）☆元気娘は今日も跳び回る。親友のため？　それとも自分自身のため？



（広島県　M・マイヤー君）☆こんなにおめめパッチリなレインちゃんもうは居まい、ありがたや！（安駄婆）

アフロ DE モード テーマ募集!!

お気に入りのキャラクターを、テーマに合わせて着せ替えしてしまう魅惑のコーナー「アフロ DE モード」。復活を望む多くの声にお応えして、近日中の開催が決定致しました！　そこで、まずは皆様からお題となるテーマの募集をしたいと思います。お題テーマが浮かんだ方は、投稿作品の裏などに書いておいてくだせえ。投稿者以外の方も、ぜひ見たいというテーマがあれば、携帯メールなどからお気軽にどうぞ！

ぶちかまし


ゲーマー人生

花粉に対し、格ゲー以上にギリギリの闘いを繰り広げている戦士も多い昨今。鼻炎はアケゲーやりゃ治る、そんなバンカラ☆エイジな皆さんの憩いの場としてモノクロ投稿を紹介するのが当方かも知れない。

武器格ゲーが少ない今だからこそ?

テレビ時代劇をモチーフにした、格闘(チャンバラ)ゲームとかできないですかね。

素浪人系、捕り物系、仕置人系、お忍び将軍系、忍者系など、往年の時代劇を網羅したら、かなりバラエティに富んだ作品になるのでは。

銭形平次は飛び道具キャラ。遠山の金さんは、刺青をさらすとパワーアップ。水戸黄門は、助さん、格さんがサポートアタック。無茶過ぎですかね? でも、実写映画版の『るろうに剣心』とかを参戦させたら、若い人もプレイしてくれるかも?

個人的には役者さんの容姿を再現してくれると、よりうれしいのですが……やっぱり無茶かなぁ。

(茨城県　妖怪出魂君)

☆今も武器格ゲーにはファンが多いですし、今こそアケゲー伝統の実写取り込み技術の出番ではないかい!?



(福島県　出海左京さん)☆『ポップン』ナイスミドル部に強力な新人登場! この溢れる落ち着きと知性は、そうそう真似できぬ。

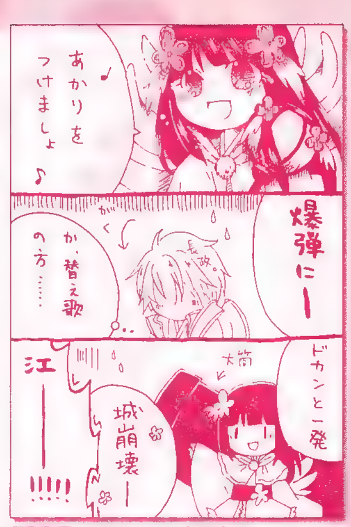
FPS形式ゲームで The シューティング!

以前アーケード化もされた名作FPS(ファーストパーソンシューティング)『Half-Life2』のPC版にハマってから○カ月。FPSモチベが上がっている中ゲーセンへ行くと、稼動しているシューティングゲームはどれもガンシューか弾幕シューティングで、専用コントローラー操作のFPS形式のゲームも、ほとんどがオンラインのチーム戦タイプだった。

一人用でストーリーミッションをこなしていく『Half-Life2』とは違い、『ガンスリンガー ストラトス』のように「人間チームVS.人間チーム」の対戦がメインとなるFPSにはちょっと抵抗があり(下手なうちは足引っ張ったりしないかな? と心配)、最近はもっぱら、「人間チームVS.CPUの巨大な敵」である『スティールクロニクル』で虫たちを退治しています。

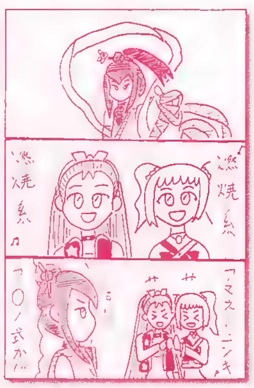
近接戦闘用に、バールが欲しい今日このごろ。　**(埼玉県　ぽるさん)**

☆FPSスキーちくわから申し上げれば、アケゲーFPSはPC版と違い個人のミスが目立たないので、案外大丈夫! 難しそうなジャンルですが、ぜひ気楽に対戦してみてくだせぇ。



(兵庫県　アルルハイジさん)

☆昔懐かしの、替え歌バージョンと思いきや。しれっと替え歌以上に大惨事の予感!



(長野県　LEG君)☆昔、燃焼系アミノ式という商品がありまして。燃焼系というか年少系ですがネ!



(神奈川県　ken君)☆非の打ちどころが無い変態編隊。国が国なら、即撃墜されても仕方ねぃ。



(千葉県　おまめさん)

☆カルル君、EDを見ると案外いい子なんですよね。だがそれでも、ゴザルは遠慮したいお年ごろ。

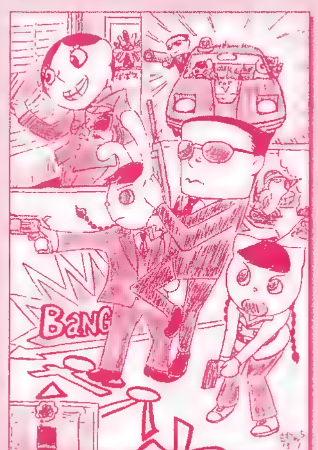
モノクロページで戦争終了

みつどもえ MITSUDOMOE 白黒編!

今年も僅差の激戦となりました三つ巴バチューでしたが、最後は恒例、モノクロの部で締めましょう。罰ゲーム案とかもう送らなくていいじょ?(逃)



(福島県　森園泉さん)☆薬子さんも立派な医療関係者。羽も付いて完璧な癒し系天使に!



(神奈川県　さにょろ君)

☆実は警察や銃火器使いも多い『ポップン』勢。大○軍団に負けじと派手にやろうじゃないのさ!



(埼玉県　大富豪君)

☆ダン師匠の富豪感に全米が泣いた。……いや、かなりマジで素晴らしくね?

今年の三つ巴バトルにもたくさんのご投稿ありがとうございました!

A・Fro回覧板　【投稿全般・鉄の掟】○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに! URLも書けば掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載。○投稿作品は「未発表」のものを。個人のHPなどに掲載する場合は掲載後45日以降にしてください。 投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。 締め切り日は「必着」です。
【文章作品投稿規定】○文字数は800字以内にまとめてください。○アフロズがリライト致します。○E-mail投稿の際は本名、住所などの記載や添付を忘れずに!



（大阪府　せのお東君）
☆最後のコマまで、オチに気付けなかったこの悔しさ。2月も3月も、日本人ならモチを食えってことかーッ!!



（愛媛県　煮モノ君）
☆一発正解できそうですが、SNKだし、まさか……と疑ってしまうこの妙技。


（千葉県　会田惣君）☆家庭用『タイクラ3』には、アリシアルートがあるということの事実！

そん時オレがスーパーヒーロー
ラ-餓狼マン

合体ヒーローたちの熱い闘いを描く人気大河ロマン（多分）シリーズがこちら。そろそろみんなで、1ページ丸々餓狼マン特集とかどうだろう。



（千葉県　N・H君）
☆しぶしぶながらもちゃんと付き合ってくれる、リリカ娘のいいコっぷりに乾杯。


（熊本県　森本マイヤー様ありがとうございました!!オドマシラン君）☆それはカーではなくタンクでは、というツッコミは直進で圧殺されました。

たまにはトリビアを増やしてみようか

祝・格芸部掲示板復活！　ところで、JCというと女子中学生よりもジャッ○ー・○エンが先に思い浮かんじゃうような私なので、いつか『かくげいぶ！』に『成龍伝説』が登場しないかなあ、と思ってたりして（笑）。

（石川県　二代目SB1号君）

☆昔、実写取り込みのジャッ○ー格ゲーがあり（制作・カネコ）、しかも『2』まで出たのです。キャラの濃さ、ゲームバランス、あらゆる面からしてすごいゲームだった……。『P4U』の千枝は関係ないですよ？

ちょっと前の『P4U』の記事を見ていたら、雪子の一撃必殺技のヒット数が398（サクヤ）らしい。そこで歴代格ゲーの最大ヒット数の必殺技って何だろうと考えたところ、『KOF2001』の李香緋の、「真心牙（MAX版）」で出せる2001ヒットだと記憶している。もちろん演出上のものだとは思うが、これには当時ド肝を抜かれた。

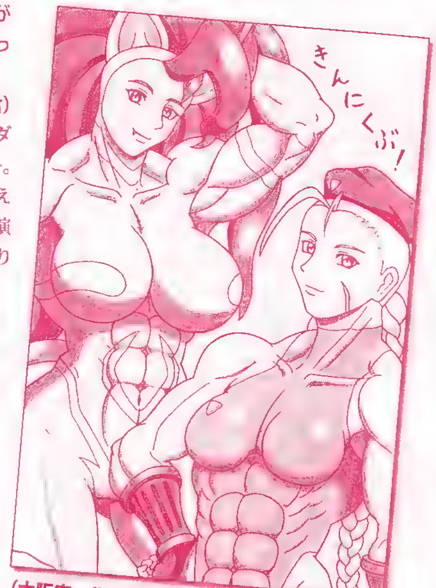
雪子の一撃必殺技のヒット数が5087398（コノハナサクヤ）とかだったら、ダントツだったのだが。

（埼玉県　AC30号君）

☆『KOF2001』だと、1/16のランダム確率で出る特殊な演出でしたな～。『2002UM』ではさらに1ヒット増えて2002ヒットになっており、この演出が出た時はダメージも通常時より上昇しておトクでした。

ワショーイ筋肉部

筋肉キャラを愛でる当方、今月は作左君からリキの入った筋肉支援投稿をいただいたので即・掲載ーッ!!



（大阪府　作左君）☆キャミィ初登場の際には、衝撃を受けましたな～。筋肉娘は格ゲー伝統のヒロイン枠なのです！



☆露出面積（体毛は服とみなす）を分析してみると、実はフェリシアよりザンギの方が多い悪寒!?



次のサミット（未定）までには完成を目指す
ゲーセンTCGを作ろう！（仮）

ゲーセンをモチーフにしたTCG（トレーディングカードゲーム）を考えたら面白くね？　と急発進した当方。そろそろタイトルは決めたいですな。

現在募集中の案件は右表の通り。タイトル案については妖怪出魂君から「ディア・アルカ・ウォー」なるカッコええタイトルをはじめ、徐々にアイデアも頂いております が……まだ吟味・決定するには少ないところ！　何を競い合う対戦ゲームなのかという根本的名部分も含め、ひと言でもOKですので メールやハガキ裏などで、気軽にアイデアをお寄せくだされぃ！　このままではゲツリ坊が適当なタイトルを付けてしまうZO!?

●現在アイデア募集中の項目
・このTCGのタイトル
アーケードやA-Froらしさが出ているタイトル
・何を競い合うゲームなのか
現在はゲーセン経営バトルというのが最有力候補
・カードの種類
数は3～4種類程度？　なるべく簡潔な方が遊びやすいかも
・カードの強さの単位
パワー、攻撃力など。アーケードらしさが出るとなお良し

A・Fro回覧板
【イラスト作品投稿規定】○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（郵便ハガキの比率）が基本！　○イラスト内に文字を書くなら大きめに。文字などのオブジェクトは端5mm以内は避けてください。
【CGデータ作品投稿規定】○カラーモードはRGBではなくCMYKにしてください。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらでもOK。○推奨サイズは7×5cm。解像度は350dpi。○セーブファイル方式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ。○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同梱してください。

今年に入ってから絶好調

ゲルエロス村

A-Froが誇るリビドーコーナーの中で、最近えらい勢いで投稿量がうなぎ昇りな当方。人類の夢・エ村カラー進出を目指し怒られない程度に爆進せよ!



（群馬県　十一久君）
☆こっそりアメコミ化していた我らがワンダーモモ!　パンツのマークにさすがの貫禄を感じまする。



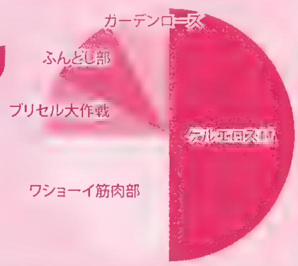
（愛知県　ですみら君）
☆シリーズでも唯一の褐色娘さん!　遠野みづき嬢は単体で大三元級なのです。



（東京都　フォン・ブラウン君）
☆これは見事な脱衣シーンのアレンジ!　脱衣ならぬ着衣でも実に映えますな〜。

久々の リビドーグラフ

ふと気が付いて計算してみたところ、なんといつの間にかエ村一色になっていたリビドー枠。ほかの各コーナーはここから追い付けるのか!?



たまには拡大スペシアルで GO

アフロ 川柳怪

お題に沿った感じで川柳を詠んでみる、風流らしいと評判の当方。今回のお題は「新キャラ」であります。

大予想　魚担いだ　シルエット

（大阪府　せのお東君）

〜寸評〜
メスト読者のみならず語り継がれている、「シゲル」伝説。シルエットから新キャラを予想するという時折アルカディアでも見られる企画は、この伝説から始まりました。当時のインパクトが実によく表現されておりますね。

新キャラに　藤堂竜白　またいない

（広島県　M・マイヤー君）

〜寸評〜
『KOF』の新作が出るたびに、もはやキャラ枠ではなく、背景グラフィックの方で探されてしまう存在となった藤堂父。その哀愁を実にストレートに表されておりますね。娘さんもこうはならないよう、せめて祈りましょう。

追加キャラ　枠の一つは　ニュー（オ）カマー

（大阪府　赤冬歩君）

〜寸評〜
『カオスコード』のカトリーヌ氏をお題とした同ネタがいくつか来ていたという、A-Froならではのシンパシーっぷりに、ほっこりさせていただきました。実際、最近はオカマなキャラも堂々と参戦してきますよね……。

新キャラも　シリーズ重ねて　古株に

（栃木県　@kira君）

〜寸評〜
新キャラとして悲喜こもごもで迎え入れられたキャラも、ふと気が付けばシャドルー四天王のように、居て当然の存在となっているもの。新キャラを見るときには数年後も見据えつつ評価するのが紳士と、教えていただきました。

今月のお題　**有頂天**

今月のお題は「有頂天」。単語そのものを使うほか、アケゲーで有頂天になったときの状況や、単語のニュアンスなどのみを使うのもOKです。

MMT

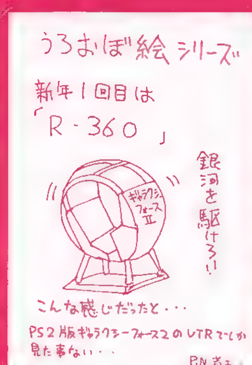
アンケートハガキが無くなってからだいぶたち、当『MMT』も、あのころを懐かしむ季節。メールでのショート文章投稿や、プチイラスト投稿などが増えたら、以前の形式の復活も可能かもと夢見る昨今。

もはや懐かしきこのサイズ……



こちらは[illegible]から、アンケートの自由欄サイズにていただいた[illegible]というワケで[illegible]

うろおぼ絵的シリーズ



こちらは先月に[illegible]た作品保護紙に描かれたうろおぼ絵。[illegible]発売の稼動部とかどうなっていたか[illegible]かには思い出せないもんですな。ちなみにゲツリ坊いわく、[illegible]



ちくわダイエット成功予想図

コンボジ君の封筒裏より。当のちくわは描いてもらっておきながら、「そんなエサを見せられても痩せないクマー」と申しております。こりゃダイエットなど[illegible]のゲームが必要ですな。

Shake The アフロヅ

ちくわ　TCGのタイトルが決まらないのだが。
げっつ☆　ではここは『カードキャプターさ○ら』をもじって、『カードキャプターサクテル』で!
ケソ　いよいよもってチぬがよい。（首領顔）
げっつ☆　ひぃい、数年ぶりの本気怒りッ!?
ちくわ　ちなみにこの案、実際に編集部でゲツリ坊と話してたら出た案なので、みんな不安に思うといい。
げっつ☆　そういう皇帝も『マジック：ジ・アフリング』とか提案してたじゃないですかケロ!?
ケソ　我らだけではロクな案が出ないカモネー。
アフロヅ一同　いつものことです!（HAHAHA）
担当編集ヤエ　ここは三つ巴の罰ゲーム案共々、読者諸兄に引き続き頼るしかないでしょうなぁ。
ちくわ　……前者はちょっと……（バクステ連打）

A・Fro回覧板　次回の締め切りは**3月18日（月）必着!**　募要項は65ページ〜66ページの欄外を参照してくだされ!!
各投稿作品は128ページのあて先もしくはメールアドレスまで応募してください!

アルカディアコミック 3月15日発売!

女子中学生格闘ゲーム部物語
初の単行本化!!

ファミ通クリアコミック

かくげいぶ!
第一巻いよいよ発売!!

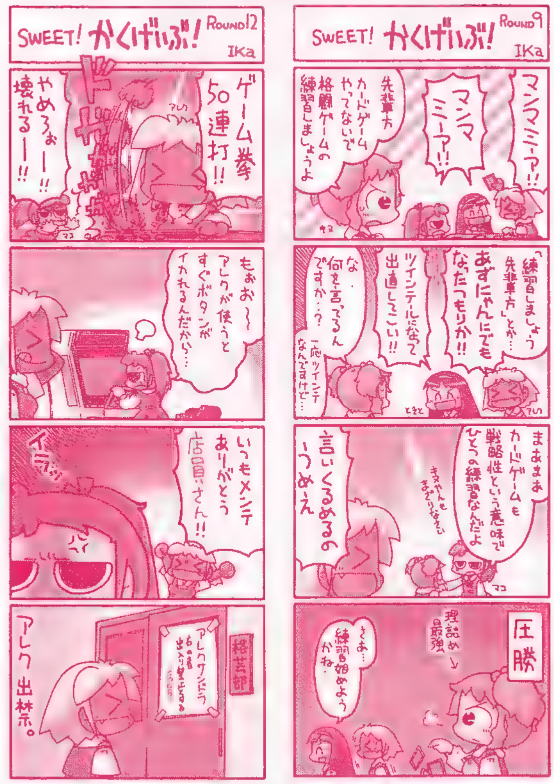
ちびっこ猛者のウメちゃん、部長のときと、読モのマコなど、個性的な面々が所属する格闘ゲーム部、「格芸部」に空手家のさくらが入部したら……。四コマ画面を所狭しと暴れ回る中学生たちに周囲は大あわて!? 新機軸ゲーム部ストーリー、ここに一巻登場!!



2013年3月15日
発売予定!

定価 本体950円 +税

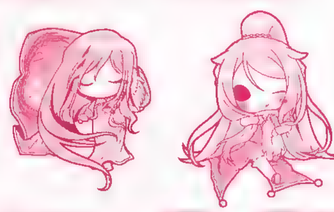
Webで公開した作品も収録!



ようじょ三国志「恋☆ちえん」第二巻がついに発売!!

ファミ通クリアコミック

恋姫☆ようちえん
第二巻





全寮制の幼稚園、「恋姫幼稚園」で繰り広げられる、奇想天外、ドタバタハチャメチャの「恋姫☆ようちえん」の第二巻が発売!! 桃園の誓い、董卓の専横、袁術の皇帝僭称など史実に基づいたストーリーの擬女化三国志を読めば、君も歴史通になること間違い無し!? 幸宮チノ先生による描き下しなど、各種企画も盛りだくさんでお送りするぞ!!

2013年3月15日
発売予定!

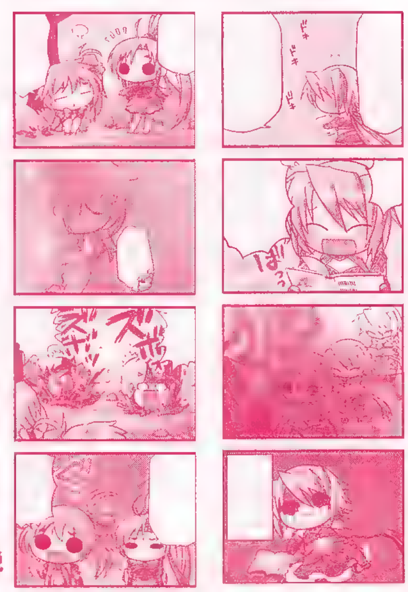
定価 本体950円 +税

第一巻も
絶賛発売中!



定価 本体950円 +税

Webで公開した
作品ももちろん収録!



eb! enterbrain
発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング



"The BEAST"(野獣)
と呼ばれる世界屈指の
対戦格闘プロゲーマーが語る
「格ゲー論」。
「月刊アルカディア」連載の超人気コラム
待望の単行本化!!

ウメハラコラム 拳の巻

〜闘神がキミに授ける対戦格闘ゲーム術〜

梅原大吾

A5判／112ページ／定価：本体950円＋税
発行元：(株)エンターブレイン

大好評発売中！

2009年よりアーケードゲーム情報専門誌「月刊アルカディア」で連載中の人気コラム「ウメハラコラム」が、熱い要望にこたえて待望の単行本に！対戦格闘ゲームのカリスマ的存在として知られるプロゲーマー「ウメハラ」と盟友「モリカワ」が、対戦格闘ゲームに強くなりたい人に向けて上達のヒントを伝授。ウメハラの対戦ゲームへの取り組み方、発想、技術論＝「対戦格闘ゲーム術」が分かる、すべての格ゲーファン必読の一冊。

対戦格闘ゲームのカリスマ「ウメハラ」が
キミに贈る格ゲー上達のための知恵と思考術

〜本書内の質問例〜

- キャラ対策の立て方は？
- 「人読み」は大切な要素ですか？
- 「モチベーション」の上げ方を教えてください
- 全然勝てず、勝率が上がりません
- 「強さ」って、何でしょう？

……など、全26題のテーマで語る！

書き下ろしコラム&インタビューも充実
これがプロゲーマー「ウメハラ」直伝の
対戦格闘ゲーム術！



JAEPO

ジャパン アミューズメント エキスポ 2013 出展作リスト(ビデオゲーム編)

3月15日～16日に開催された「ジャパン アミューズメント エキスポ 2013」(JAEPO)出展作から、ビデオゲーム(個別記事か今月号に掲載されていないもの)をピックアップして掲載。気になるタイトルはあったかな?

アルカナハート3 ラブマックス!!!!!

メーカー　：エクサム
ジャンル　：対戦格闘
システム　：NESiCAxLive
稼働予定日　：2013年冬稼働予定

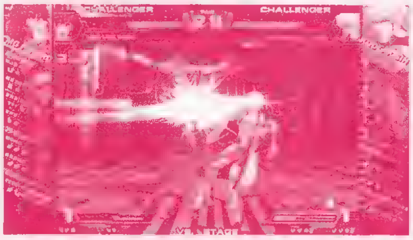
『アルカナハート』シリーズ最新作、『アルカナハート3 LOVEMAX!!!!!』。カードシステムへの対応はもちろん、新技の追加や、新要素「アルカナイクリプス」など、愛情全開(ラブマックス)の新作をお楽しみに!



CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-

メーカー　：F K Digital
ジャンル　：対戦格闘
システム　：NESiCAxLive
稼働予定日　：予定

2011年稼働、海外(オーストラリア)メーカーF K Digital社のアーケード参入第一弾となる格闘ゲームの続編。独自の世界観と濃いキャラ設定が好評を博した。今作ではボスキャラクターが使用可能となり、新技の追加、バランス調整が施されている。



Crimzon Clover for NESiCAxLive

メーカー　：冒険企画局　四ツ羽根
ジャンル　：シューティング
システム　：NESiCAxLive
稼働予定日　：2013年春稼働予定

近年のSTGの気持ち良い部分を抽出した縦SHT。敵をなぎ倒すそう快感と、これでもかと湧いてくるアイテムは圧巻。NESiCA対応となっているので、スコアの保存や全国ランキングにも対応。二人同時プレイも可能。



斑鳩 for NESiCAxLive

メーカー　：トレジャー
ジャンル　：シューティング
システム　：NESiCAxLive
稼働予定日　：2013年稼動予定

NAOMIベースのアーケード版ではなく、家庭用のXbox Live Arcade版を元にNESiCAxLive版のチューニングが施されている『斑鳩 for NESiCAxLive』。NESiCA対応によりスコアランキングなどの搭載も予定されている。



ラスタンサーガ

メーカー　：タイトー
ジャンル　：アクション
システム　：NESiCAxLive
稼働予定日　：未定

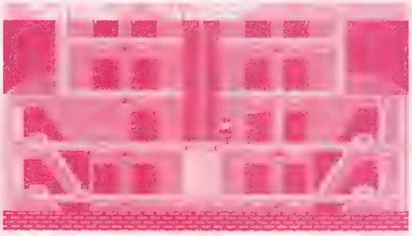
1987年稼働の、硬派かつリアルでファンタジックな世界観が特徴となるアクションゲーム。ジャンプと攻撃ボタンを使い分けながら、武器や防具などのアイテムで主人公ラスタンをパワーアップさせつつ、全6ステージをクリアすることが目的。



エレベーターアクション

メーカー　：タイトー
ジャンル　：アクション
システム　：NESiCAxLive
稼働予定日　：未定

1983年稼働のアクションゲーム。ステージ上にあるすべての機密文書(赤いドアに入ることで入手)を集めるとステージクリア。銃による攻撃とジャンプ、しゃがみといったアクションを駆使しながら、パズル的要素もあるステージを進んでいく。





とってもE麻雀

メーカー	：アークシステムワークス
ジャンル	：テーブルゲーム（麻雀）
システム	：NESiCAxLive
稼働予定日	：2013年春稼働予定

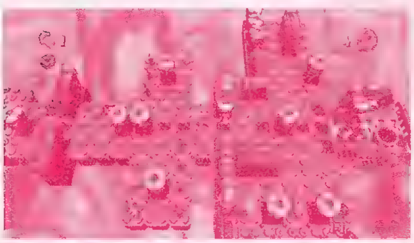
PlayStaion VitaからNESiCAxLiveへと移植される本作。アーケード版では隠しヒロインの追加なども予定されている。古参ゲーマーには懐かしい（？）イカサマアイテムも使える麻雀ゲーム。



Do Not Fall

メーカー	：XPEC Entertainment INC.
ジャンル	：アクション
システム	：NESiCAxLive
稼働予定日	：未定

マルチプラットフォームで開発されているジャンプアクション。踏むと数秒後に落ちる床の上を、障害物や敵を避けながら移動してゴールを目指す。アイテム回収とジャンプ硬直の対応など、パターン作りが熱そう。



ファントムブレイカー アナザーコード

メーカー	：DELTA FACTORY
ジャンル	：2D対戦格闘
システム	：ALL.net P-ras MULTI
稼働予定日	：2013年4月

遊びやすさと奥深さを両立した2D対戦格闘ゲームとして人気を博した『ファントムブレイカー』が、アーケードゲームとなってゲームセンターに登場。アーケード版用の新キャラクターなど、随時バージョンアップ予定とのことなので、新要素にも注目だ！



アンダーディフィートHD＋

メーカー	：グレフ
ジャンル	：シューティング
システム	：ALL.net P-ras MULTI
稼働予定日	：2013年春稼働予定

AC版→DC版→PS3/Xbox360版→AC版（今ココ）と、移植されるたびに新要素が追加され続けている本作。そして今作でも、HD画面を生かした新要素「ニューオーダー＋」モードが追加されて登場。難度は高めなので、パターン作りが攻略のカギを握る。



カラドリウス（※参考出展）

メーカー	：MOSS
ジャンル	：シューティング
システム	：ALL.net P-ras MULTI
稼働予定日	：2013年初夏稼働予定

MOSSが放つ新作ゴシックホラーシューティング。戦略的レベルアップができる「エレメントシュートシステム」や、真の姿を暴き出す「羞恥ブレイク！」などのギミックを搭載。ヤスダスズヒト（キャラデザイン）、ベイシスケイブ（サウンド）の豪華コラボにも注目！



マリオカート アーケードグランプリDX

メーカー	：バンダイナムコゲームス
ジャンル	：アクションレーシングゲーム
使用基板	：ES3
稼働予定日	：2013年夏予定

人気レーシングゲームの最新作。「ふたりで協力モード」や、全国のプレイヤーの分身との対戦ができる「分身バトルモード」など多彩なモードを実装。バナパスポートカードにも対応し、進行状況やアイテムの保存などが可能となっている。



統合後の初開催

アミューズメントマシンショーとAOUアミューズメント・エキスポが統合し、今回が初開催となったJAEPO2013。"大物"タイトルは大型筐体が少なかったが、ここで紹介したようにNESiCAxLiveやALL.net P-ras MULTIでの配信タイトルに見られるように、ビデオゲームも数多く出展された。各社の配信タイトルには今後も要注目といえそうだ。



ガンスリンガー ストラトス GUNSLINGER STRATOS™

第弐次解放戦争、終結間近！

1月に開催された第一回公式大会で見事頂点に輝いたチームを招待してインタビューを掲載。彼らの経歴からチーム結成、優勝までの流れを追っていくぞ!

ガンスリンガー ストラトス
■メーカー：スクウェア・エニックス／バイキング
■ジャンル：オンラインマルチ対戦型ダブルガンアクションゲーム
■操作方法：ダブルガンデバイス
■発売日：稼働中（2012年7月12日）
■使用基板：TAITO TypeX3

Text : age

公式大会DVD付ムック発売決定!

[illegible]

第一回公式大会優勝チーム「全吉祥寺1マークスマンを見守る会」とは何者か!?

強豪集う公式大会において、見事勝ち抜き優勝した「全吉祥寺一マークスマンを見守る会」。ほかのゲームでも名を馳せたの強豪プレイヤーが多く集うこの大会で勝ち残った彼らが、果たしてどのような経歴を持つプレイヤーなのか、知らない人も多いのではないだろうか？

今回は、その彼らにインタビューを行ない、ガンスリンガーストラトスを始めるまでの経歴や、チーム結成時の逸話。そして、大会時にチームとしてどのような戦術をもって戦いに臨んだのか…それらについて詳しく聞いていくぞ！

第二回大会に向けて腕を磨いてるプレイヤーであれば、このインタビューの内容からなにかを得ることができるかもしれない。ぜひとも参考にできる部分を探してみてほしい！



プレイヤープロフィール



名前の由来は、最近再び稼動した『サイキックフォース2012』のキャラから。そこに、『ブレイブルー』で使用していた「カルル＝クローバー」の名前をくっつけたのだが、文字制限で入りきらなくてこの形に（苦笑）。今の名前は「キルミーケイヘー」こちらは最近お気に入りのアニメから。過去は先にも挙げた『ブレイブルー』や『ギルティギア』シリーズ、『戦国BASARAクロス』をプレイしていた。

水使いカルロ=クロー



メンタルの弱さからこの名前になった。現在のプレイヤーネームは「ワクワクさん」。由来はとあるTV番組から。その番組が終了することになり、思い入れがあるからこの名前にしている。プレイしていた主なゲームはブレイブルーシリーズ。以前公式大会でベスト8まで残った経験アリ。そちらでは「ヤマチ」の名前でプレイしていた。それ以外は、『三国志大戦』や『スティールクロニクル』を一時期プレイしていた。

豆腐メンタル☆ヤマチ



プレイヤーネームは、もともと違う名前だったのだが、空耳でこう呼ばれるようになり、いつの間にか定着した。現在のプレイヤーネームは「スィーリア親衛隊小樽」。ゲームセンターでは、数々のゲームをプレイしており、『メルティブラッド』、ギルティギアシリーズ、さらには『戦国BASARAクロス』などの格闘ゲーム全般から始まり、『LoV』、『三国志大戦』、『戦国大戦』、『ボーダーブレイク』もプレイしていたというマルチなゲーマー。

小樽



名前の由来は特に無く、なんとなくこの名前にした模様。現在の名前は「焼肉の覇者」となっている。音ゲーをメインにプレイしていたが、対戦ゲームに興味を引かれ、格闘ゲーム以外で、ということで『ボーダーブレイク』を始めそれをメインにプレイしていた。それなりに上位のランクに居たが、『ガンスリンガー ストラトス』の稼動に合わせてこちらをメインにプレイするように。

天空の覇者

アルクトゥルス掲示板 [illegible]

なぜこの四人でチームを組むことになったのか？そして公式大会へ……。

チーム結成までのいきさつ

——では早速ですが、どのような経緯で知り合ってチームを結成されたのですか？

豆腐メンタル☆ヤマチ（以下ヤマチ）　もともと自分とケイヘーさん（水使いカルロ＝クロー）は、『ブレイブルー』つながりで知り合いでした。

水使いカルロ＝クロー（以下ケイヘー）　それで、小樽と僕は中学校ぐらいから格闘ゲームを一緒にやってましたね。

小樽　それで、ケイヘーさんが一番最初に『ガンスト』を始めていて、私も興味があって、一緒にやり始めた。それで、mixiでそれについて日記を書いたところ、ヤマチさんも興味を持ってくれて、「面白そうじゃん！」となって、始めました。それから基本的には三人一緒によくやってました。その後、天空の覇者君とはチーム結成前から少し話をするような仲になっていて、身内（同店舗内）の中で一番ランクが高い四人をそろえよう、という話になって天空の覇者君が加わったわけです。

——全員ホームのゲーセンは同じ場所なのですか？

天空の覇者　同じですね。

——なるほど。公式大会に出場して優勝を狙うことを視野に入れていたのはいつからですか？

小樽　それは募集が始まってすぐでしたね。ちょっと賞金狙っていこうと。

ケイヘー　プレイ料を返してもらおうと（笑）。

小樽　で、余ったらガンストって貯金箱に入れようと（笑）。

——別にプレイしていた覇者さんはやや遅れてチームメイトになったんですか？

小樽　いえ、募集があったときにすぐに声をかけて結成しましたね。

——そういえは、壇上で一度もめたという話がありましたが……聞いても大丈夫ですか？（笑）

ヤマチ　やっぱりその話になりますよね（笑）。

小樽　気になりますよね（笑）。

ヤマチ　実は、大会の一カ月前くらいに、『BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA』が出たじゃないですか。それで俺がそっちにすっかりのめり込んでしまって……。で、俺が『ガンスト』をやらなくなったせいで、だんだんチームが険悪な感じになってしまったんです。それから、俺がケイヘーさんに説教されて落ち込んで、プレイロットジョイ（彼らのホーム）に行きにくくなっちゃった（苦笑）。それから、そのことが小樽さんに伝わってなかったので、そのことを連絡したんですよ。そしたら返信がこなくて嫌われたのかな～と落ち込んでしまって。

小樽　実は軽く考えてて、まぁすぐ店に来るだろうと。店に来たら話そうと思ってたんですが、全く来なくて（笑）。返信しなくてまずかったかな～と思ったけど、いまさら返信もどうだろうと思って来るの待っててやっぱり来なくて……。

天空の覇者　それで、自分がメッセージを送ってみたら、「完全に嫌われたからもう無理」みたいな返事があって。ほかの三人は「なんで来ないんだよ～」って空気ではあったけど、もちろんそこまで怒ってるわけではなかった。大丈夫ですよ、それより早く来てって言ったんです。

ヤマチ　自分一人で勘違いして落ち込んでました。

小樽　こっちとしては、謝るよりもやる気を見せてくれればそれでよかったんですけどね。

ケイヘー　僕としては、「この時期に『ガンスト』やらなくてどうするの！」って気持ちで発破かけたつもりだったのですが、まさか来なくなるとは（苦笑）。

天空の覇者　まぁ、来たあとはすぐに元に戻りましたけどね。

公式大会に向けて

——では、公式大会に向けて何か特別に練習したりとかはしていましたか？

ケイヘー　練習はあまりできませんでしたね。そんな状態だったんで（笑）。

ヤマチ　大会二週間前とかにちゃんと集まり始めて、そこからしっかり練習をし始めました。

小樽　みんなそんなに日程が合わなくてなかなか練習できなかったんです。ただ、俺とケイヘーさんはよくホームに行ってたので、足りない羅漢堂とレミーのところをほかの人に入ってもらって練習してましたね。

——なるほど。そこで立ち位置や戦術を二人ででも磨いていた、というわけですね。

天空の覇者　あとはソロをやりまくって個人技を磨いていたのは確かですね。

ヤマチ　ソロをしっかりやっていたおかげで、自衛力はかなり高かった、というのはありますね。

天空の覇者　大会のちょっと前にスランプに陥ってたんですが、それも実はソロで一度動きを構築しなおして立ち直ることができたんですよね。

公式大会当日

——当日、この相手に勝ったからいける！　と思ったターニングポイントや、一番苦戦したのはここ、という試合はありますか？

ケイヘー　一番きつかったのはやっぱり決勝です。

ヤマチ　それ以外も、ほとんどギリギリだったので、コレを勝てて～ということはなく、毎回綱渡りで勝ってたら決勝だった、って感じです。

小樽　関チャレ（関西の強豪プレイヤーが集う店舗）とかもステージが梅田だったのと、相手の戦術が有名だったこともあって、対策がはまって普通に勝っちゃいましたね。

——ちなみに、決勝トーナメントなどで、作戦を細かく変更することはありましたか？

小樽　一戦目と二戦目は結構変えましたね。で、うまくいったら三戦目もそのまま通して行きました。

優勝チーム四方山話

ホームの仲間とチーム名

[illegible]

ちょっとした勘違い

[illegible]

ソロ修行の意味

[illegible]

見えない影に怯える

[illegible]

チームとしての戦術とキャラ選択

大会での編成と戦術

――大会で結成したチームのキャラ編成ははどのような意図を持って組まれましたか？　また、大会に向けてキャラ変更などはありましたか？

ケイヘー　強キャラでグレポン（グレネードランチャー）ゲーやろうぜって……（笑）。

小樽　自分はいろいろ使っていたので、ほかの人に合わせてキャラを変えるつもりでした。ただ、あのバージョンは特攻型「ウォーリアー」と、火力強化型「ニンジャ」が強かったので、これが居ないとチームとしては微妙かな、と。それに加えて鏡磨の標準型「カーネイジ」を入れよう、という話になって、どっちが使うか悩んでいたんですよ。それで、なんなら自分が鏡磨を使うから、ケイヘーさんが草陰のほうを使ってもいいよ、と提案したんです。

ケイヘー　でもそれだとやや火力不足になりかねない、と思ったわけです。

小樽　自分は稼動初期から草陰を一番使っていたので、一番使い慣れていて火力も出せる。だからそちらをまかせてもらうことになりました。

ケイヘー　ちなみに自分はもともとしづねの標準型「エクスプローダー」を使ってました。でも、それだと全体的にエリアシールドに弱いので、ガトリングガンのある鏡磨にしようと。

天空の覇者　最終的には、ニードルガンでもエリアシールドを簡単に割れたので、エリアシールド対策はかなり楽になりましたね。

――ヤマチさんは大会用に羅漢堂に変更されたのですか？

ヤマチ　自分はもともとレミー使いだったのですが、羅漢堂は必要だろうと。それに、天空の覇者君のほうがレミーがうまいので、そちらにレミーをまかせて自分が羅漢堂を使用しました。

天空の覇者　まぁ、俺がレミーしか使えなかったというのもあるんですが。それで、その時点でレミーを使うとして、どのウェポンパックを使うか、ということになった。火力が高く、頭上を取ったときのプレッシャーが強烈な制圧型「ヴィンディケイター」を使うようにしました。

――大会ではその編成と戦術かうまくいって勝った感じなのでしょうか？

ヤマチ　そうですね。型にはまって勝てました。

小樽　最後はすごい勝ち方になりましたけどね。

ヤマチ　かなり崩れましたよね（笑）。

小樽　天空の覇者君が逃げ回ってる間に、鏡華とタイマンになって、なぜか速攻で落とせるというよく分からないことになって。

天空の覇者　最初に俺が落ちたんですよね。

小樽　いきなりコストが減って「え？　なんで⁉」ってなりました（笑）。

天空の覇者　コスト差がすごい開いたのですが、鏡華を落とせたこともあって逆転して勝てました。

水使いカルロ=クロー



やや後方に位置取り、天空の覇者の護衛を行なう。そして、小樽の使用ウェホンパックが苦手としていたエリアシールドをガトリングガンで破壊するのも仕事の一つ。そのためにキャラを鏡磨に変更した。

片桐鏡磨

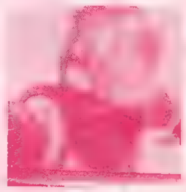
豆腐メンタル☆ヤマチ



二落ち前提で前にガンガン突っ込んで強引にダメージを与えるのが主な仕事。あとはエリアシールドを鉄球ハンマーガンで破壊するのも仕事。後ろの小樽を信用して突っ込むのが大事、とのこと。

羅漢堂旭

小樽



羅漢堂にターゲットが集まりすぎないように自身もその後ろぐらいで行動しつつ、羅漢堂を攻撃した敵のカット、そして時には後衛の援護に回ることもある、一通りの役割をこなす遊撃ポジション。

草陰稜

天空の覇者



耐久力が少ない敵は味方にまかせて、堅い敵にニードルガンを当てて大ダメージを与える。また、ビームライフルを使って羅漢堂の足を止めるのも大きな仕事。できそうなときは0落ちも視野に入れる。

レミー・オードナー

ズバリ、賞金は何に使った⁉

――みんなが気になってる賞金はどう使いました？

ケイヘー　基本的にはまだ使ってないですね。

ヤマチ　俺はアニメのイベントとかスキーの資金に少し使っちゃいました。

小樽　僕は親に少し渡します。

ヤマチ　またそうやって株を上げようとして（笑）。あ、じゃぁ僕も両親に渡します！

ケイヘー　じゃぁ僕も両親に渡します！

小樽　こいつら……（笑）。まぁ、正確にはそういう約束を親としていたので渡すんですけどね。あとはやっぱり『ガンスト』貯金に入れていく感じですか……。それと大阪大会用の資金ですね。

天空の覇者　今決まってるのは。ホームのメンバーと一緒に焼肉に行くことですかね。応援もしてもらいましたし。あとはひたすら『ガンスト』につぎ込むんじゃないですかね（笑）。

――再びプレイ代に還元すると。

天空の覇者　そうですね。

――ゲーマーらしい選択だと思いますね（笑）。それでは、本日はありがとうございました！

一同　ありがとうございました！

制圧型「ヴィンディケイター」は微妙？

大阪大会のメンバーは？

ランクにこだわりは？

インタビュー時の使用キャラは？

解放戦争はどっちを選択した？

今後のガンストに期待すること





Lyudmila N Ignatova
リューシャ

CV:早見 沙織　キャラクターデザイン：

18歳、ロシア系。
本名、リュドミラ・ニコラエヴナ・イグナートワ。
プロファイリングの天才であり、カウンターテロを担当する。
両脚はサイボーグ義足となっている。

標準型「タクティクス」	2000	ビームガン Lv3	トラップガン(機雷) Lv5	ニードルガン Lv4/ライトアサルトライフル Lv1	エリア攻撃兵器(迫撃砲) Lv2	初期装備
標準型「レスキュー」	1900	ビームガン Lv3	指向性シールド Lv1	マシンガン Lv4	エリア回復兵器 Lv3	NESiCA登録装備

第弐次解放戦争の行方は!?



Matsurika Shinou
篠生 茉莉

14歳。
ジョナサンのライバルを自称するメカ好き少女。
勝気で男勝り。メカについても詳しい秀才タイプ。
教養ある大人の女性に憧れ、慣れないお嬢様言葉を使う。

標準型「スキャンハー」	1800	ヒームハントカトリンクカン Lv3	ブースター Lv4	バースターマシンガン Lv3	ビームガトリングガン Lv2	初期装備
標準型「シーシ」	1700	鉄球ハンマーガン Lv2	ブースター Lv2	火炎放射器 Lv3	キャノン砲 Lv3	NESiCA登録装備

第四回 種族特集は「海種」

若手の海種使い「Take@25」に聞く海種のツボ！

LORD of VERMILION Re:2

ロード オブ ヴァーミリオン Re:2

〜再征〜

LORD of VERMILION Re:2 〜再征〜
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋3ボタン＋トレーディングカード
■稼働日：2012年10月31日（稼働中）
■使用基板：TAITO Type X2
■ネットワークシステム：NESYS（TAITO NET ENTRY SYSTEM）

Text：age

第四回となる今回は、数少ない海種ランカーである「Take@25」に話を聞いてみたぞ！
使用率などでやや苦戦の伺える海種の現状と、海種が現環境下で戦う術を探る！

Take＠25の正体とは？

本作の上位プレイヤーの中でも、かなり若手のプレイヤーでありながらも、『LORD of VERMILION』シリーズを初作からプレイしてきたベテランプレイヤーである。また、本作をプレイする以前から、通常のトレーディングカードゲームで遊んでいたという経歴も持つ。

そのため、自らデッキを創造し、老獪な戦術眼をもって戦いを進める、なんとも若手らしくない一面もあるのか大きな特徴だ。

そんな彼が現在使用しているデッキは？ そして、ほかのデッキと戦うためのポイントはどこにあるのか？ 海種で使うデッキが決まらない、と思っているプレイヤーがいたら、今回の記事を参考にデッキを組んでみるのもいいだろう。まだまだ海種も他種族と戦えるぞ！

海種の現状と勝つためのポイント

――海種はやや厳しい種族というイメージがありますか？

Take＠25：一般的に、海種は、どちらかといえば特殊技を組み合わせて勝つ種族、というイメージがあると思うんです。その通りで海種は強化、弱体系の特殊技は多数ありますが……相手がより強力な強化、弱体系の特殊技を使うことのほうが多いんです。

――確かに、他種族に比べると戦闘向けの種族とはいえませんよね。

Take＠25：だからこそ、勝つためにはそれをひっくり返すための腕が必要だと思うんです。

――なるほど。では、具体的にどのような方法で勝つための技術を身につけるのでしょう？

Take＠25：海種で勝つためには、他種族も使ってみてほしいんですよ。そうして使ってみることで、相手の種族の気持ちになって考えて、何をやられたら嫌かを考える。そうして他種族の弱点を知って、それを突けるようになることで、その種族に勝てるようになると思うんです。

――種族にこだわらず、いろいろ使ってみるべきと。

Take＠25：相手がやってほしくない、苦手なことを理解するのは、とても重要です。あと、海種は特殊技を使うタイミングがとっても重要だと思うんです。例えば、弱体系の特殊技を使うとき、ただ使うのではなく、次の戦闘で相手が連れてくるパーティを予測して、苦手とする使い魔が出てきたときにその使い魔に特殊技を使って倒すため、あえて特殊技を温存するなどです。

将棋とか囲碁みたいに、何手先に相手が何をするか？ そういうことを予測して、それに対して自分が何を合わせるか、というのを考えるのが大事な種族だと思うんです。トレーディングカードゲームをやってたこともあって、それが楽しくて続けてますね。

――なるほど。では、そのような考えにもとづき、海種で戦い抜くにはやや厳しい現状ですが、環境に合わせた対策などは施していますか？

Take＠25：今は、［シザーズ］を使った六枚デッキを使うことで環境に合わせてます。現在の［シザーズ］は、特殊技の移動速度ダウンの効果が非常に高いんです。それを使って相手の足を止めて、拡散攻撃の先端を当てることで、一方的に攻撃するのが強いデッキです。このような感じで、相手がされたら嫌がることを考えてデッキを組んでます。

――現状では、海種からすると［トール］と［マステマ］を使ったデッキがかなり厳しいと思いますが、それに対しては何か特定のカードを入れることで対抗していますか？

Take＠25：現状では、特定のデッキに対して無理矢理対策しているわけではないのですが、今のデッキだと、［エンキ］と［テティス］を入れて対抗していますね。

――どちらかといえば、勝てないデッキをメタるよりも、全体的な環境に合わせて戦いやすい形にしてるわけですね。

Take＠25：そうですね。例えば、現在のデッキは拡散攻撃のみを使ったデッキなのですが、同じようなデッキで、ほかの人は［エンキ］ではなく［ミストドラゴン］を入れている人も結構います。

Take＠25：個人的には、［ミストドラゴン］を使うとなると、USで［アディション］を使うのが前提になってしまうわけです。

――そうなると降魔はあまり呼ばれないですね。

Take＠25：でも、システム的にはやはり降魔を召喚したほうが強いと思うんです。そのため、ATKの高い［エンキ］を選択して降魔を呼べる形にしているわけです。

――なるほど。では、そのデッキは今の海種のオススメデッキである、と考えても問題ないのでしょうか？

Take＠25：はい。以前［スービエ］六枚型が活躍してたときがあるんですが、その時期のそのデッキと同じぐらいの安定した強さがあると思います。

現在使用中のデッキと注目のデッキ

――では、オススメデッキと、ほかに何か海種でオススメのデッキなどありますか？　まずはシザーズデッキのほうから運用のコツなど教えてください

Take@25: 運用のコツの一つですが、まず、ファーストパーティでは、死滅させたくない使い魔、だいたい［シザーズ］なのですが、それを守りながら戦います。そのため、使い魔を配置するとき、壁になる使い魔二体は、相手に密着させて、拡散攻撃の手前部分を当てて、守る使い魔はその後ろから先端を当てます。

たとえ突破されても、［シザーズ］をきっちり守っておけば、すぐに再出撃して、［テティス］、［ピュトン］、［シザーズ］の三体でゲート前で特殊技を使ってカウンターで敵をせん滅できるので問題ありません。［シザーズ］が居れば、逃げる相手を捕まえて、せん滅させるか、割り合いに持ち込んで有利に立つか？　どちらでも選べる汎用性の高さが優秀なデッキですね。

――ではもう一つはどのようなデッキですか？

Take@25: もう一つは、［雪の女王］を使った回復メインのデッキを改良したものですね。

――以前は、［魔海侯フォルネウス］を入れた五枚型でしたね。

Take@25: 最近は、神族に対抗するために、主人公に闇属性の武器を持たせたいので、コスト25分を撃にして二枚に分解して、［B★RS］と［マーメイド］にするのが良いです。

スピード4の強いデッキが多い環境では、エクセレントを取られてしまう可能性を考えると、こちらのほうがリスクが少ないですね。

シザーズ拡散六枚型

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF
シザーズ	リペア／Wシールド	-	25	2	散	炎	440	50	80
エンキ	リペア／Wシールド	-	20	2	散	闇	450	70	35
テティス	Wゲート	-	15	4	散	闇	420	50	40
カナロア	リペア／シールド／サーチ	複スマ	10	2	散	光	430	40	25
ショロトル	リペア　ゲート／シールド	散スマ	10	2	散	炎	410	60	10
ピュトン	リペア／シールド／サーチ	単スマ	10	2	散	光	410	40	30
～謀略の射手～	Wゲート／サーチ	Wゲージ／Wリジェネ	-	4	散	光	540	65	65
主人公	-	-	-	4	散	撃	-	-	-

スピードが遅いデッキなので割り合いに強く、［エンキ］と［ショロトル］が開幕から特殊技が使えるので[illegible]はそちらを駆使する。

雪の女王六枚型

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF
雪の女王	シールド サーチ	-	25	3	複	光	460	45	60
オケアノス	シールド	レジスト	15	3	単	光	440	40	45
【慈愛】ヴィヴィアン	サーチ	ゲージ	15	4	複	炎	420	50	30
B★RS	Wサーチ	-	15	3	複	撃	440	35	40
マーメイド	-	ゲージ リジェネ	10	4	単	撃	430	35	30
【祝福】テティス	ガード	Wリジェネ	10	4	複	炎	410	20	45
～欲界の天魔～	Wゲート サーチ	Wリジェネ W単スマ	-	4	単	撃	540	65	65
主人公	-	-	-	4	単	闇	-	-	-

［雪の女王］と［【慈愛】ヴィヴィアン］の特殊技を［オケアノス］に使えば、その特殊技の効果が大幅に上昇する。降魔を召喚していれば、［オケアノス］を強化した後に、降魔の特殊技で相手を捕まえて逃さず倒すことも可能になる。

強力なデッキと戦うための戦術

――他種族の強力なデッキと戦うためのポイントを教えてください

Take@25: 今、神族には強いデッキが三つあるのですが、特に天敵といえるのが、［ハリハラ］と［ウラヌス］を使ったデッキですね。

――雷属性が多い上、割り合いでも強いですしね。

Take@25: 降魔を呼ばれると非常に厳しく、戦闘で普通に負けてしまう可能性もあるんです。その対抗策として一番簡単なのは、開幕シールド側に突破を狙うことです。

――では、開幕から最も強いパーティで出撃するわけですか？

Take@25: 自分のデッキだと、［シザーズ］、［エンキ］、［テティス］で開幕から行きます。こうして突破に成功すれば、［ハリハラ］側は同じラインから出撃せざるを得なくなります。そうすることで、スピード差を生かして逃げ回り、割り合いで優位に立つ、という相手の狙いを阻止できます。

――今人気のスターオーシャンデッキなどはどうでしょう？

Take@25: 相手のメインパーティに、［テティス］と［エンキ］を使ったコンボをぶつけて突破するのが重要です。開幕から闇を多めに連れて行きたいところですが、ここでは［テティス］は温存して次の戦いに備えます。

――最も強力なコンボ同士でぶつかるわけですね。

Take@25: そこで、［セラの天使］をつぶして突破、迎撃に来たところを［シザーズ］で速度を下げて、その間にストーンを割る。これを繰り返して徐々にリードを広げていきます。

――では、不死の［イザナミ］などはどうです？

Take@25: 実は、そこまでつらくないんです。［イザナミ］はどこに罠を設置したか分かりやすい使い魔なので、慣れればそれほど罠を踏まないです。それでも、どうしても引っかかることはあるのですが、そこで、六枚デッキの強みを生かし、壁になる使い魔を捨てつつ、特殊技使用中の［エンキ］も含め、移動速度の速い使い魔を逃がして誤魔化したりします。





[illegible]相手には、それが[illegible]を当てて一気に倒せるかが鍵となる。スターオーシャンデッキは、逆転能力は[illegible]デッキなので、[illegible]にリードを作り、その[illegible]して逃げ切れるかがポイント[illegible]

不死／イザナミデッキ

使い魔	フィールドスキル	サポートスキル	コスト	SPD	攻	属	HP	ATK	DEF	特殊
イザナミ	Wゲート／Tサーチ	-	25	3	単	闇	460	55	70	罠
【崇拝】キュベレー	シールド	Wレジスト	25	3	単	撃	440	60	70	弱体
実験兵器7号	Wサーチ	W単スマ	10	4	単	闇	430	30	35	攻撃
グリムリーパー	シールド	-	20	3	複	雷	430	45	50	特殊
スケルトンファイター	-	-	10	3	複	雷	350	60	20	強化
～廃滅の機神～	Wゲート	W単スマ／W複スマ	-	4	複	撃	540	45	65	特殊
主人公	-	-	-	4	単	炎	-	-	-	-

雷がそれほど多いわけではないこともあり、海種でかつ六枚であれば比較的対処しやすいデッキである、とのこと。［ドリアン・グレイ］を入れた四枚型と戦うときは、その特殊技のレベルを上げさせないように気をつけたい。

海種の定番使い魔と基本的な運用法



Take＠25：まずは［サーガ］ですね。[illegible]比べてややマイルドになった印象はありますが、DEFの吸収値が固定なので相手のトップになる使い魔を狙って落とせるのが強いです。拡散攻撃[illegible]当てるようにして離れた位置で攻撃させ、生存させて特殊技のレベルをいかに上げていけるかが大事です。

——炎属性ですが、やはりさらに［【祝福】テティス］は相変わらず併用するのがベストですか？

Take＠25：[illegible]



——この使い魔はコンボか強力なキャラですが、HP増量が無くてもデッキに組み込む価値は？

Take＠25：あります。特殊技の対象外になる[illegible]は、それだけで強い要素ですし。

——コンボ狙いでデッキに組み込んで、[illegible]し使おうとして生存させると、どうしても特殊技の回転が追いつかなることがありますが

Take@25:［オケアノス］そのものは死滅しても、復活してからHPを増やせばいつでもフルコンボが可能なので、ウェイトがたまり始めたところで、[illegible]



——では、その［【祝福】テティス］についてですか、〈ガード〉を持ってるので壁として使い捨てることもあるみたいですが、使い捨てるとき、意地でも生還させるとき、その使い分けのポイントは？

Take＠25：対人獣相手であれば、セットで運用することの多い［オケアノス］で強化する対象にしたいので、なるべく生き残らせたいですね。

逆に、魔種相手であれば、それを犠牲にしてでも生き残らせたい味方が居るので、壁として捨ててしまいます。特に海種は主人公を撃にすることが多いので主人公がなるべくダメージを受けないようにするために壁にしてしまうことが多いですね。



Take＠25：この使い魔の特殊技を使うタイミングなどは実はあまり深く考えていません（笑）。ただ、早めに特殊技を使用することで、HPが減ったときに二回目を使用するタイミングを早くするように心掛けてます。特に、同種戦では、二回使えればHPが200アップするわけで、弱点を突かれない分大きく優位に立てますね。あとは、ピンダメをくらっても確実に倒されないラインまでHPを増やせるのがいいですね。［オケアノス］はセットで［【祝福】テティス］とのコンボで効果をアップさせやすくなるだけでなく、今の環境だと光は多めにしたいので、お互いの不足分をカバーする意味でも優秀な組み合わせですね。

意外と強い使い魔も？―工夫次第で化ける使い魔



Take＠25：[illegible]

——ちょっと入手しにくいですね（笑）。

Take＠25：それはともかく、とにかく特殊技が強力な使い魔です。属性が闇で、その積み方が難しくなるのが問題でデッキは組みにくいんです。

——神族が強いから闇の選択は重要ですよね。

Take＠25：海種に少ないスキルを持っていて、［オケアノス］とセットで使えば、そのフルコンボで一方的に攻撃を当てることもできます。［～欲界の天魔～］とも相性は良いですね。今の環境が変われば、デッキにも組み込みやすくなるので、一気に強力なカードになるのではないでしょうか。



Take＠25：レベル制の特殊技を持つ使い魔と相性が良いのが特徴の使い魔ですね。［シヴァ］などの打たれ弱い使い魔も守りやすくなります。

——それ以外ではどのような使い魔と相性が良[illegible]

Take＠25：［アイギスEXO］ですね。これとの相性が非常によく、コストも20と20なのでデッキが組みやすいのが良い点です。［アイギスEXO］[illegible]特殊技の効果が切れたときに、それを守るのにとても便利です。

また、味方を貝にしなくても攻撃力がアップする上、スキルも優秀なので、これからデッキを組むなら流行する可能性もある使い魔ですね。



Take＠25：まだまだ戦えますね。ただ、こちらも属性が課題にはなります。今の環境だと、炎属性は最小限にしたいんです。ただ、相性の良い使い魔が［みずち］とかになってしまうので、炎が多くなってしまうんですよね……。

——人獣は対処しやすいわけですね？

Take＠25：［オケアノス］が入っていることが前提であれば、［蒼の継承者 ノエル］などにも対処しやすいので戦いやすい種族ではあります。［ニクサー］とのコンボは強かったのですが……それも弱体化してしまいましたからね。何か重ねる特殊技があれば、まだ強いと[illegible]



[illegible]一見して強さが分かりにくい使い魔[illegible]ますが、どのあたりが強力でしょうか？

Take＠25：［マカラ］とのコンボが分かりやすくて強力ですね。あるランカーが［アジュダヤ］をワントップにした形に組み込んで使っているのですが、瞬間火力が高く、これだけで不死を倒せる可能性もあります[illegible]

——と、いうことは、［オケアノス］などと[illegible]で運用する必要はないと？

Take＠25:［オケアノス］は、デッキに入れても、セットではなく、あくまで［マカラ］とのコンボを使うターンにつなげるため、戦闘を一回誤魔化すのに使うのがメインですね。

Take＠25流デッキ作りと運用法

――デッキを作るときの考えや、運用のコツなどありましたら教えてください。
Take＠25：デッキは、そのバージョンごとに多い種族などを見て変えてますね。
――環境を見てからデッキを決める形ということですが、デッキが完成するまでに少し時間がかかりそ[illegible]
Take＠25：そうでもないですね。あらかじめ、「これは強そうだ」という使い魔を決めておいて、環境が定まってきたらそれを使ってぱっとデッキを作ってしまいます。かつて、［シーヘア］が登場したときも、すぐに強いだろうと目をつけていて、登場した後、一度バージョンアップしたときにすぐ投入してデッキを完成させましたね。
――下準備は常にやっておくわけですね。
Take＠25：そのようにして目星を付けておいた使い魔を軸にして、そこから属性のバランスを考えるわけです。
――属性の振り分け方はどうしていますか？
Take＠25：実のところ、どこか一つの属性は少なめにしたいんです。そこで、この種族はこの使い魔が居ればやれる、というのを考えて、それができる種族の弱点属性をなるべく少なめにしていますね。例えば、人獣であれば［ノーチラス］が居ればかなり楽になりますし。
――なるほど。では、降魔は、その属性のフォローに使うのか、それともデッキの形を特化して組み込む形になるのでしょうか？
Take＠25：どちらかといえば特化するほうが多いですね。あと、何より速度低下系の特殊技を組み込みたいのでそれを優先しますが、少ない属性と同じ属性の降魔だけで特定の種族をやれる、というときはそちらを採用したりもします。
――[illegible]
Take＠25：そうですね。そこは柔軟に対応したいと思っています。
――特定のデッキにこだわっていたりとかはしないわけですね。
Take＠25：そうですね。ただ、状況に応じて、降魔だけ変える、といった形でデッキを変更することは結構ありますね。
――強くなるための自分なりのポイントなどはあり[illegible]
Take＠25：降魔が登場したときに、「ほかの種族もやってみないとダメだ」と思って、いろいろと試して、広い視点でさまざまなデッキでやるようになって、前より勝てるようになりました。さっきも言った通り、とにかく他種族の強さと弱さをしっかり知るのが大事だと思います。
――それは、バージョンアップのたびに試したりしているのですか？
Take＠25：はい。気になるカードがあったら触るようにしています。
――なるほど。では、それとは別に本当は使いたい好きな使い魔とかは居るんですか？
Take＠25：一番お世話になってきたのは［スーピエ］で、稼動初期に借りて試したら強かったので、だいたい3000回ぐらいと一番使用回数も多くてお世話になりました。思い入れも強いので、バージョンが変わるたびに試したりはするんですが……だめなときは「ごめんね」って引っ込めますね（笑）。



Take@25
アーケードカードゲームは『三国志大戦3』から始め、『LoV』は最初期からプレイ中。『LoV』開始当時は中学1年生で、現在は受験生。現在は『ガンスリンガーストラトス』もプレイしている。

各種族と戦うためのポイント

VS.人獣

――各種族の対策についてですが、人獣はどうでしょうか？
Take＠25：基本的に人獣は、カードのかみ合わせで勝ちたい種族ですね。例えば、今使ってる［シザーズ］であれば、人獣は全体的にDEFが低めなので、［シザーズ］で速度を下げて一方的に攻撃すればほぼ間違いなく倒せるんです。あとは［ノーチラス］も人獣には強いですよね。そういったかみ合わせのいい使い魔をあらかじめデッキに組み込んでおきます。

VS.神族

Take＠25：現在の神族には強いデッキが多数あるので、共通の対策は立てにくいですね。［トール］はDEFを下げることで、［ハリハラ］に対しては開幕突破できるパーティを用意することで対抗したいです。
――[illegible]
Take＠25：一つ大事な点があるとしたら、相手が降魔を呼ぶ前にリードを取りたいんです。降魔を呼ばれると海種にとっては非常に厳しい状況になる相手なので、なるべく主人公に闇属性の武器を持たせられるようにデッキを考えるのも大事です。あるいは、今の自分のデッキのように、［エンキ］と［ティティス］で強引に突破できる組み合わせを作ることですね。

VS.魔種

Take＠25：実のところ、減ってると言われつつも、やっぱり居るのが魔種なんですよ。だから、撃だけは必ず一定量以上デッキに入れるようにしています。魔種相手だと、この使い魔だけでやれる、というものがおらず、キーカード一枚だけだと落とされてしまうんです。ですから、小粒の使い魔を複数用意して、それを分けて使ってます。あるいは足りないところを［～欲界の天魔～］でカバーしたり。ただ、魔種が相手だと落とされる危険性があるので、降魔も相手の強いパーティ相手にはわざとゲート内で待機させたりします。

VS.不死

Take＠25：不死って、基本的にDEFが高いので、戦闘で殴り合ってもなかなか決着がつかないんですよ（苦笑）。ただ、現在の主力デッキは、［グリムリーパー］や［【崇拝】キュベレー］が入っていて、それらを使われると、DEFの差で倒されてしまうんです。それにどう対処するのが大事ですね。そのため、それらの特殊技を最初に使わせてわざと引き、ストーンを制圧開始した相手にカウンターを仕掛けるのが不死戦では大事だと思います。あるいは、一回で突破できる状況を作って割り勝つのも大事ですね。

全国大会予選開幕 闘いはさらに激化!!

オフィシャル全国大会予選も始まり、やり込みと研究の差が大きく表れる時期となった。今回は、新システムの詳細を中心としたさらなるやり込み要素を完全分析! ハイレベルな対戦環境へと乗り出そう!

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2012年11月21日(稼働中)
■使用基板：NESiCA×Live

Text：客、ケンちゃん

表記について　記事内では、以下の略称、記号を使用しています

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ラピッドキャンセル
Ⓡ……オーバードライブキャンセル
【 】……リボルバーアクションでのつなぎ

●技表の略称
特：特殊技　必：必殺技
超：ディストーションドライブ

知識を武器に闘え
システムマニアックス・オーバードライブ編

新システムの、キャラクターごとの効果時間を一覧化! 状況別の効果時間による連続技を極めて対戦に臨もう!

基礎知識

オーバードライブゲージを消費して、一定時間自分を強化するオーバードライブ。効果時間はキャラと残り体力ゲージの割合によって変化する。

また、キャンセルオーバードライブの場合には効果時間が半減する。各関係は下表の通り。60フレーム＝約1秒なので、体力が10%未満で効果時間が600の場合には約10秒間。キャンセルオーバードライブの場合には半分の300になるので約5秒間継続する。効果後はオーバードライブゲージが30%残った状態になり、最大まで溜まると再使用可能となる。

・体力ゲージの割合とキャラクターによって効果時間が変化
・キャンセルオーバードライブ時は効果時間が半減
・効果後、オーバードライブゲージが30%残る



オーバードライブ効果時間一覧表

体力(%)	A群のキャラ	ラグナ	ジン	テイガー	ライチ	バング	ハクメン	ニュー、アマネ	ツバキ	マコト	バレット	アズラエル
100～90	180	120	180	180	180	120	120	180	180	180	180	180
89～80	210	210	240	210	210	120	150	210	210	210	210	210
79～70	240	210	300	240	240	180	180	240	240	240	240	240
69～60	270	270	360	300	270	240	210	270	270	270	270	270
59～50	300	300	420	360	300	240	240	300	300	300	300	360
49～40	390	390	480	420	390	300	300	420	390	330	360	390
39～30	420	420	540	480	420	360	360	480	480	360	390	420
29～20	450	450	600	510	450	360	420	540	580	420	420	480
19～10	480	480	660	540	600	600	480	600	630	480	540	600
9～	600	600	720	600	600	600	540	720	780	600	600	720

※データは編集部調べによるもの
※A群のキャラ＝ノエル、レイチェル、タオカカ、アラクネ、カルル、ハザマ、ミュー、ヴァルケンハイン、プラチナ、レリウス、イザヨイ

オーバードライブおさらい

キャラクターによって強化される性能の違うオーバードライブだが、共通の性能をおさらいしておこう。

オーバードライブの発動による硬直は、通常版が暗転前1F＋暗転後15Fの全体16F。キャンセル版が暗転前1F＋暗転後5Fの全体6F。どちらも1Fから硬直終了までブレイクバースト以外に対して無敵となる。キャンセルオーバードライブは基本的には必殺技と同じような扱いのため、一部の例外を除いて必殺技でキャンセル可能な技からオーバードライブによる連続技を狙っていける。

オーバードライブ中の連続技にはブレイクバーストが不能。相手に使われた場合には、連続技が始まってからだとブレイクバーストで脱出できないので、ガード中のブレイクバーストや、使われる前にブレイクバーストで切り返そう。スキの大きい攻撃を見てからオーバードライブの無敵時間で回避し、反撃を決めるのも有効なテクニックだ。

＋α活用術

ブレイクバーストの発生は6Fのため、キャンセルオーバードライブをする直前の攻撃にブレイクバーストをされると、硬直に確定してしまう。しかし、攻撃レベルが2以上の攻撃をカウンターヒットさせた場合には、相手にのみヒットストップが増加するので、実質ブレイクバーストの発生が遅くなる。これを利用して、カウンターヒット確定の場面でキャンセルオーバードライブによる完全なブレイクバースト対策が可能となる。

裂氷などをガードしたら攻撃レベル2以上の技で反撃キャンセルオーバードライブ!



バーストにはガードが間に合うので反撃してこないならそのままバースト不能なODコンボだ!

BBCP 千両掲示板
補足:オーバードライブの効果時間は、「体力の割合」ではなく「体力ゲージの割合」な点に注意。実際の体力と体力ゲージの見た目の残体力はずれていることに注意。例えばラグナの総体力は10,000だが、体力ゲージの割合が50%を切るのは体力が約5,355のとき。体力の数値ではなく、体力ゲージの見た目で判別できるようにしよう。

使いこなしているか!?

システムマニアックス・クラッシュトリガー編

ガード崩しだけではなく、連続技にも使われる新システム。狙いどころやガード後などの状況を覚えて使いこなそう。

ガードクラッシュを狙え

相手のガードを崩す新たな手段として導入された、新システムのクラッシュトリガー。ヒートゲージを25%消費するものの、通常ガードした相手をガードクラッシュ状態にできる上に、バリアガードでしのがれたとしてもバリアゲージを大きく削れる。必殺技と同じく、ほとんどの通常技からキャンセルして狙うことができるため、ガード崩しの乏しいキャラや、今まで中段や下段によるガード崩しを狙えなかったポイントでもガードを崩す手段が生まれた。攻める際の戦略の幅が大きく広がっているのだ。

今回は、キャラごとの詳細な性能差を一覧にしてみた。バリアガード後の状況はもちろん、ヒット時、ガードクラッシュ時の追撃猶予など、キャラによる性能差が大きい。下表を参考に、バリアガード時の有利不利の把握と対処だけでなく、追撃方法や狙いどころなどを研究して、ライバルに差を付けよう!



バリアガードされて不利なキャラの多くはドライブ技などでフォローができるので、不利フレームと関係無く使いやすい

クラッシュトリガーの基本性能

共通の性能は、発生30Fで、ボタンを押しっぱなしにして離すことでタイミングをずらせる。最大タメ時の発生は59For60Fのどちらかで、キャラクターによって異なる。最大タメによる特殊な効果はイザヨイ以外には無いので、ギリギリバリアなどを狙いづらくさせる使い方が基本だ。攻撃の持続は全キャラクター共通で1F。また、硬直終了まで被カウンター判定なので、空振りには注意しよう。

ヒット時、ガード時の性能もキャラクターによって異なる。共通なのは初段補正が80%、乗算補正が100%で、ダメージが1,000。さらにキャラクターコンボレートを無視してダメージが入るため、連続技に組み込んだ場合には高ダメージを期待できる。ただし厳しい同技補正があるので、一度の連続技に二回以上組み込むのには適さない。

下表の地上ガードクラッシュ時と、地上通常ヒット時の数値は、追撃可能な猶予。空中でヒットした際の追撃猶予は、ヒット時の相手高度に依存するため、状況によって異なるので実際にやってみよう。クラッシュトリガーを狙う際には、相手キャラの状態と自分のキャラ、すべての状況にあわせた追撃方法を考えておくと勝ちにつながるぞ!

POINT

- ヒートゲージを25%消費
- 発生30F～59or60F、持続1F
- 硬直終了まで被カウンター判定
- 必殺技と同じようにキャンセルして出せる
- 初段補正80%、乗算補正100%
- キャラクターコンボレートを無視
- 厳しい同技補正あり

クラッシュトリガーの性能表

データは編集部調べによるもの　※地上GC=地上ガードクラッシュ　※単位はフレーム

キャラクター	地上バリア	地上GC※	地上通常ヒット	空中ヒット	備考
ラグナ	+2	+37	よろけ(+37)	叩きつけ強制ダウン	
ジン	+2	+33	よろけ(+33)	地面バウンド強制ダウン	OD中、一度の連続技中に3回まで凍結(33)
ノエル	+2	+37	叩きつけ強制ダウン(+21)	叩きつけ強制ダウン	
レイチェル	−8	+23	よろけ(+33)	地面バウンド強制ダウン	
タオカカ	+2	+35	地面バウンド強制ダウン(+31)	地面バウンド強制ダウン	OD中通常ガードさせてもガードクラッシュしない
テイガー	±0	+37	よろけ(+37)	叩きつけ強制ダウン	
ライチ	±0	+43	よろけ(+33)	地面バウンド	飛び道具判定。OD中通常ガードさせてもガードクラッシュしない
アラクネ	±0	+34	叩きつけ強制ダウン(+23)	叩きつけ強制ダウン	
バング	±0	+37	回転やられ(+23)	浮かせ効果	弾属性。OD中ダメージ1200
カルル	−8	+29	よろけ(+29)	地面バウンド強制ダウン	
ハクメン	+4	+33	浮かせ効果(+20)	浮かせ効果	虚空陣奥義　夢幻の効果中は出せない
ニュー	+2	+35	よろけ(+35)	吹き飛ばし壁バウンド強制ダウン	ディアフォルマorOD中ダメージ1200
ツバキ	+2	+34	よろけ(+34)	地面バウンド強制ダウン	
ハザマ	+4	+36	よろけ(+31)	叩きつけ強制ダウン	
ミュー	±0	+31	浮かせ効果(+19)	浮かせ効果	弾属性
マコト	±0	+37	回転やられ強制ダウン(+91)	叩きつけ強制ダウン	
ヴァルケンハイン	+4	+28	よろけ(+28)	地面バウンド強制ダウン	
プラチナ	+2	+40	よろけ(+40)	吹き飛ばし壁バウンド	
レリウス	−8	+28	よろけ(+28)	浮かせ効果	
イザヨイ	+2	+37	よろけ(+37)	地面バウンド強制ダウン	最大タメ時、バリアガードでもガードクラッシュする
アマネ	−8	+27	よろけ(+27)	浮かせ効果	
バレット	+4	+36	回転やられ(+32)	浮かせ効果	弾属性
アズラエル	+4	+40	回転やられ(+41)	浮かせ効果	

ガードクラッシュの性能

ガードクラッシュした相手には無防備で追撃可能。地上ガードクラッシュは直前の状態(立ちorしゃがみ)のまま硬直する。空中ガードクラッシュの場合は吹っ飛んで壁バウンドし、長時間強制的にダウンする。また、ガードクラッシュからの追撃には、特殊な補正が入る。詳細は右表にまとめてある通り。とりあえず、単発威力が高く、乗算補正とコンボ可能時間が優秀で、その後の追撃が可能なものを選択してガードクラッシュ直後の始動にすると、高威力の連続技が狙えるぞ。クラッシュトリガー以外のガードクラッシュ技である、プラチナのマジカルハンマーなども同じ仕様だ。

POINT

- 次の攻撃からコンボ時間の計測開始
- 初段補正はかからないが、強制的に80%の補正がかかる
- 1発目にキャラクターコンボレートがかからない
- ガードクラッシュ硬直中は投げ抜け不能

BBCP千両掲示板

●**ヒットストップ**:攻撃が当たったときに、お互いのキャラクターが止まる時間。これにより攻撃に視覚的な重みが出る役割も持つ。●**攻撃レベル**:ブレイブルーで技ごとに設定された数値。基本的に高いほど相手ののけぞりやガード硬直が長い。●**キャラクターコンボレート**:本シリーズの補正計算式の一つ。キャラクターごとに決まった数値(%)が、連続技の2ヒット目以降にかかる。

ヤツらのこの動きに気を付けろ!

“強ムーブ”対策講座

一気にゲームを決めかねない連係を持つ本作の「強キャラ」たち。今回はその強ムーブに対する対策を教えよう!

ジン

凍結締めから表裏の二択への対策

コンボを締められたときの状況を見極め、安易な補正切りを許すな!

Text:JOKER

STEP 1 理解
ジャンプDの凍結締めから裏に回れる高度や、そこまでのコンボを覚えよう

ジンは空中コンボをジャンプDで締めることにより相手を凍結させ、地上〜低空で強制的に復帰させることができる。このとき、地上技などをつないで相手をなるべく高く浮かせた状態から、ハイジャンプして【ジャンプC→ジャンプ⬇+C→ジャンプD】のようにジャンプDを「高い位置」かつ「攻撃判定の上部分」で当てることにより、先に着地したジンが相手の下を潜り抜けて復帰した相手のガード方向を逆にすることができるのだ。



コンボをくらうことが相手の選択肢を絞る契機となるため、成功させてしまうとゲージを使ったコンボに持ち込まれやすく危険。

STEP 2 対策
表裏に対応できるよう、複合入力を駆使しつつ二者択一状況をしのげ!

重要なのはまず裏に回られる「高度」と「ジャンプDが当たった位置」を覚えること。高度が低かったり、ジャンプDが低い位置が当たった場合は裏に回られる心配が無いので、裏周りを警戒する必要が無くなる。ここの感覚は実際にくらってみて覚えていこう。裏に回られる形でコンボを締められてしまった場合は、「裏ならば無敵技が出て、表ならばバリアガードになる」ように複合入力をしておくのがオススメ。たとえばラグナであれば、右向き時に「⬅⬇⬋+ABC」と入力しておくことで表、裏、投げのすべてに対応することができる。複合入力に適した無敵技を持たないキャラや、無敵技が出せない状況下にある場合は、難しいが復帰後即オーバードライブ発動を狙い、時間停止を利用して切り抜けよう



[illegible]イストーションドライブで[illegible]



表裏の二択を複合入力で対応した場合は、遅らせ投げに対して投げ抜け不可能になってしまう点には気をつけよう。

POINT

- ●裏に回られる状況はジャンプDをくらったときの状況で判断すべし!!
- ●表裏の二択は無敵技と投げ抜け仕込みバリアガードの複合入力で対処!!
- ●最終的にはジン有利の読み合い。ほかの選択肢でつぶされても泣かない!!

タオカカ

「固め」への対策

一度捕まってしまうと攻めが途切れにくいタオカカ。抜けるためのポイントを説明していくぞ。

Text:サトシ

STEP 1 対策1
ポイントを絞ってバックステップや無敵技を駆使して切り抜けよう

タオカカの基本となる【(しゃがみB→立ちB) or (立ちB→しゃがみB)→しゃがみC→最大タメ立ちC】のリボルバーアクションは、【B攻撃→B攻撃】とつなげた場合は連続ガードになり、【B攻撃→しゃがみC】とつなげた場合、通常ガードでも非連続ガードとなる。しゃがみBをガードした後は下段攻撃は無いので無敵技やバックステップ(一部のキャラクターを除く)を入力しておけば連続ガード時はガードになり、非連続ガード時は相手の連係に割り込める。

同様に【しゃがみC→最大タメ立ちC】の部分も最速入力時は連続ガードになり、少しでもディレイがかかれば非連続ガードの連係。しゃがみCをガードした後に無敵技やバックステップを入力しておくことで、リスクを抑えつつ読み合うことが可能となるのだ。



[illegible]クターはバックステップで[illegible]

STEP 2 対策2
攻め継続のバリエーションを覚えることで、さらに万全の対策を!

タオカカの攻め継続は豊富にあり、こちら側の暴れやレバー⬆方向入れっぱなしをつぶす選択肢も多いので、防御側は動きにくい。しかし、それでもアクションを起こさなければタオカカに有利な状況が続くだけなので、各所に対応する選択肢を把握して、攻め継続を仕掛けてくるポイントで防御側からも読み合いを仕掛けよう。それぞれ簡単ではあるが説明する。ねこっとび!での攻め継続には直前の技をギリギリガードして暴れ。ダンシングエッジを使った暴れつぶし兼攻め継続には、A派生なら暴れ、C派生なら対空行動。前ジャンプからの上りジャンプ⬇+Bにはバックステップを合わせるといった行動が有効となる。

最終的には読み勝ちという感じになってしまうが、対戦相手のクセを見極めてタオカカの攻めをしのぎ切ろう。



立ちAの打点が低いキャラクターは最大リターンの取[illegible]



[illegible]点付近より早いタイミングで出すジャンプ⬇+Bに対し、しゃがみでスカすのも有効だ。

POINT

- ●リボルバーアクション中の非連続ガードのポイントを知るべし!!
- ●要所に存在する「選択肢」を把握、防御側からも読み合いを仕掛けるべし!!
- ●相手の攻め継続のバリエーションを知るほど選択肢が増える!!

BBCP千両掲示板
タオカカ補足: 対策1でのバックステップを用いた切り抜けについて、全体モーションが長いアラクネ、ミュー、ニューは画面端のみ有効となっている。また、バックステップに無敵が無いハクメンは位置を問わずバックステップで抜け出しにくいキャラクターなので注意!

ハクメン

"逆二択"への対策

ハクメンの取る選択肢と対策、闘う上での心構えを紹介しよう。

Text:とも

STEP 1 理解

斬神や火蛍、雪風の性能を理解しそれぞれに勝てる選択肢を用意する

基本的にハクメンが使用するのは立ちDとしゃがみD。立ちDは上中段の当て身性能があるという代わりに発生は遅めでボタンを押しっぱなしで当て身時間が延長可能。しゃがみDは上下段を当て身可能で、即発生だが硬直は大きい。これらを読んだ場合は投げが有効となる。立ちDは発生が遅いのでキャラクターによっては、立ちAで相手のジャンプと立ちDを防ぎつつしゃがみ＋Dを見てから投げることも可能だ。ここまではノーゲージのハクメン相手の対策だ。しかし、勾玉ゲージが増加したハクメン相手では話が違ってくる。虚空陣 雪風が打撃や飛び道具を全部当て身で対処可能な上、リバーサルで使えるほど発生が早いので、攻撃を出していると大ダメージをくらってしまう。虚空陣雪風に対しても投げが有効だが、勾玉ゲージを持ったハクメンへうかつに投げを迫ると火蛍から手痛い反撃をくらうことが多い。投げを仕掛ける場合にはリバーサル火蛍をガードできるタイミングで仕掛けよう。ハクメン戦で重要なのは「いかに痛い選択肢をくらわないか」、「いかに相手の意識外から二択を迫るか」だ！

STEP 2 対策

攻めるからには最大リターン。中途半端な行動はダメ！ ゼッタイ！

結論としてハクメンのすべての行動に対応する選択肢は無いが、意識するあまりに中途半端な行動を取って攻めを切り返されてしまうのが一番禁物だ。ハクメン側もリバーサルの最速行動での逆二択以外は一点読みになってしまうので、気にしすぎてもダメ。遅らせ打撃や投げ、リターンを取れる打撃重ねや様子見をうまく使い分け、読み勝った場合はきっちりとダメージを与えよう。二択を迫るときにはその選択肢で相手の何を防止できるかを念頭に置いて、強気に攻め立てよう！



[illegible]当て身されても上空で回避可能。落ち[illegible]いてジャンプ[illegible]よう。



ジャンプしての様子見や投[illegible]ードの際にはバリアガード[illegible]



[illegible]めからの[illegible]ンプはよく見ていこう。

POINT

- ●重ねる打撃はリターンが高いものを！ 当て身はくらっても仕方無い!!
- ●様子見、遅らせ打撃など複数の選択肢に勝てる行動を使いこなすべし!!
- ●二択を迫らないと始まらない！ 攻め時はしっかりと攻めるべし!!

ヴァルケンハイン

"狼紳士"対策

高い機動力と強力な崩しを持つヴァルケンハインの弱点を探せ！

Text:コイチ

STEP1 対策1

人間モード時の性能を再度チェックすることから始めよう！

まず人間から狼モードに移行する際は、立ちDでの移行が頭属性無敵になっている点に注意。跳び込みを仕掛ける際には無敵技を仕込むことで狼モードへの移行を阻止することができる。

ほかに狼モードへ移行する際に使われることが多いのがナハト・イェーガーとシュバルツ・ヤクトの二つ。ナハト・イェーガーは通常ガード時に五分となる優秀な突進技だがヴァルケンハインのしゃがみAは発生が7Fと早くはないので強気に切り返しを狙おう。ゲシュヴィント・ヴォルフに派生した場合は打点が高く発生の早い技で暴れることで次の攻めを止めることができる。

シュバルツ・ヤクトも同様の対策ができるがヴァイス・ヤクトへの派生もあるので注意しよう。人間状態➡+Cは中段技かつガード時に5F有利と驚異の性能を誇る優秀な技。反応できた場合は見てからオーバードライブを発動することで硬直中に反撃することができるぞ。

STEP2 対策2

そして、狼モード時の主力技を対策&クラッシュするべし！

狼モード時に特に注意すべき技は、判定が強く高速突進技のケーニッヒ・ヴォルフ。対策が難しいが反応さえできれば頭属性無敵の技でつぶすことが可能。また地上ケーニッヒヴォルフをガードした場合は8Fの硬直があるので反撃できるキャラは見逃さないようにしよう。狼Cからのラーゼン・ヴォルフ➡方向→狼ジャンプAは通常ガードで4Fの間が空いているため、割り込みを狙うチャンス。狼Cをギリギリガードしたときは7Fの間ができるためA系統の通常技で割り込むこともできる。狼ジャンプ【A→C】の中段→中段の連係は通常ガードで2F、ギリギリガード時でも5Fの間しか無いため無敵が付いているディストーションドライブでの割り込みを狙っていこう。なお狼相手に攻められているときの安易な無敵技での暴れは狼バックステップや➡+D、➡+Dなどの無敵時間で簡単に避けられてしまうので注意。これらの行動が読めた場合はリーチの長い技や突進技などで暴れるのが有効。コマンド投げのヒンメル・ヴォルフは画面端で多用されるので読めた場合はバックステップでの切り返しを狙おう。



ケーニッヒ・ヴォルフはリタ[illegible]に強烈。頭属性無敵技で[illegible]



POINT

- ●人間時は立ちガードしていれば大ダメージをくらいにくい!!
- ●狼モードの主力技ケーニッヒ・ヴォルフは頭属性無敵技で落とすことが可能!!
- ●狼連係はギリギリガードすることで通常技での割り込みポイントが増える!!

突発企画 強者に聞け!

対戦魂(タマシイ)に迫る新企画!

アークシステムワークス主催の全国大会、「ARC REVOLUTION CUP」の開催でますます盛り上がりを見せるプレイヤーシーン。強豪プレイヤーの強さの原動力を探るため、現在注目の「あの男」に話を聞いてみた!

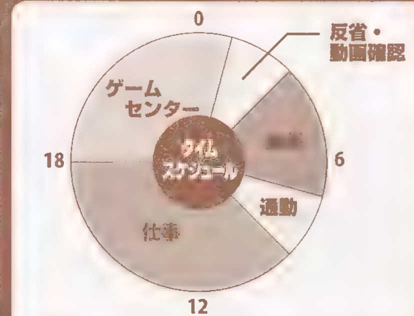


そのやり込み、まさに"修羅"

豪の者にその"イキザマ"を語ってもらう突発企画「強者に聞け!」。今回は総試合数3,300と、2月7日現在でぶっちぎり1位の「回転王」氏を招き、ゲーム上達法やモチベーション維持の方法など、さまざまな質問に答えてもらった。『BBCP』上達へ向けての一つの答えがココにある!?

Profile

『ネオジオバトルコロシアム』、『アルカナハート』、『MARVEL VS. CAPCOM 3』など、さまざまなタイトルでトップクラスの実力を誇る、唯一の「闘劇」決勝大会皆勤出場者。『ブレイブルー』シリーズには、本作『BBCP』から参戦。



仕事とゲームへの取り組み時間がほぼ一緒という、恐るべきスケジュール。さらに移動中や昼休みには、掲示板やSNSでの情報収集にも余念が無いとか……。

「回転王」インタビュー:キーワードは「見てから立つ!」

——「回転王」さんは今作の『BBCP』からシリーズをプレイし始めましたよね。それはなぜ?

回転王　単純にシリーズが切り替わっていい機会だということと、ココを逃すと二度とこのシリーズに参戦するのは難しいと思って……。もう5年近く経過したシリーズだから、現時点でも遅いし苦戦しているけど。後は、プレイヤー数が多いというのが魅力。今は対戦相手を探すこと自体が難しいタイトルもあるし、今回がラストチャンスかなって。特に『BBCP』は、ロケテストの段階で今までのシリーズから大きく変わったって聞いていたし、"格ゲー"を楽しむには今は最適なのかなぁ。

——で、『BBCP』にチャレンジしてみたと。単純にプレイしてみてどんな印象を受けましたか?

回転王　まず最初に感じたのが"意識改革"をしなきゃいけない……要するに「画面を見る」ことを迫られたってこと。今までは"この行動をしていれば勝てる"的なセットプレイ系を煮詰める、歳相応のスタイルでプレイしてたんだけど。今作では要所で中段攻撃を見て立ったり、動きを見て投げを抜けたりなど、当然なんだけど反応速度で相手の攻撃を対処する、人間自体の能力を問われるスタイルも重点的に取り入れる必要性を感じたわけ。

——『ブレイブルー』は2D格ゲーの中でも、特に中段攻撃が強い部類のタイトルですからね。

回転王　ほかのタイトルだと中段攻撃をガードすれば攻守が切り替わったり、くらっても安いから片方は捨てる、ってことができるんだけど、『BBCP』はそうじゃない。むしろ中段攻撃の方が強いし、ガードしてもそもそも攻めが終わらない(笑)。だから、今まで以上にガードが求められるんだよね。

——若者並の反応速度が迫られると(笑)。

回転王　最近は左手を使った防御をサボっていたからね。後はシリーズを全然プレイしていないから、そもそも相手キャラの技が分からない。すべてが"分からん殺し"なのがキツかったなぁ。

——といっても最近はガードが堅いですよね。そのコツみたいなものは、どの辺りでつかみましたか?

回転王　例えばラグナのしゃがみCからガントレットハーデスと➡+Cの二択みたいな状況。最初は知識が無いから50%の確率でくらっていた。だけど、周りのプレイヤーに対策を聞いて「しゃがみCをギリギリガードしてジャンプ」ということを覚えたりと、まずはゲームセン仲間とのコミュニティを頼りに知識不足を一つずつ解消。それでも物理的に反応しなきゃいけない状況はもちろんもあって、そこはキャラのモーションを覚えるしかない。スタートから5年間出遅れている自分は「人の3倍はプレイするしかない」と決心したよ。

——経験者に比べて圧倒的に経験が少ないと。

回転王　そう考えた瞬間にPS Vita版『BBEX』を買いました(笑)。まずは相手キャラにひたすら中段攻撃を出させて、最速で動作を判断できるポイントを探る。次に中下段攻撃や投げなど、主力戦術をレコーディングで覚えさせて、ひたすらランダム再生でガードする練習法を取り入れたわけ。これでプレイしているといろいろなことに気付いた。例えば、ミューの➡+Bだとほかの動作より頭部がグッと前方に突き出てくる。こんな感じで全キャラの中段攻撃モーションを判断できるポイントを覚えて、受けに回るときはひたすらそこを凝視! と。慣れれば後は見えたら立つ、だけ。

スタートから5年出遅れているし、人の3倍はプレイしなきゃ、ってね



——だけ(笑)。それはどれぐらいで習得しました?

回転王　1,500試合ぐらいかな(笑)。最初の500試合はひたすらコインを入れて、『ブレイブルー』に慣れることが目標。続く500試合で自分のキャラ(アマネ)の動きを確立。で、アマネの攻めがある程度完成したら、はじめて「受け」と。

——スパーリングモードのLv.3で、タイムアップまでひたすらガード、という練習もしたとか。

回転王　あれはCPUのアルゴリズムを覚えてしまって、やる意味が無くなっちゃった(笑)。まあ、それでもギリギリガードや投げ抜けの手クセを付けるのに役立ったね。後はこのゲームって立ち状態での下段攻撃が少ないから、"相手キャラが縦に長くなったら投げ抜けしながら立つ"ということを意識



キャラのモーションを見る工夫をする回転王氏。ツバキの➡+Aと➡+Bは左右の回転方向で見極めているとか。

したら、格段にガード率が上がったよ。
――言われてみると確かに。ガードから話題は変わりますが、なぜ使用キャラをアマネに？
回転王　まずレイチェル、レリウス、アマネと好きなキャラを三人選んでから数プレイしてみて、しっくりきたのがアマネ。後は、新キャラだから"分からん殺し"が期待できるのと、ケズリに魅力を感じたんだよね。自分が理想とするガードスキルは上級者は当然実践していると思っていたから、19フレームの中段ぐらいは立つだろうと（笑）。全国大会の覇者を目指すからには、「この中段を立たれたから負けました」みたいなことを言いたくないし、後悔したくないから、ケズリだったら平等かなって。防御が極まったモノ同士だったらアマネだろうと。Lv.3にすれば勝てる、という道筋かしっかりしてい[illegible]
――最初から頂上を見据えているというのも恐れ入ります（笑）。この3カ月で折れそうなときは無かった？　そこまでのモチベーションの秘けつは？
回転王　負けたら悔しい、それだけかな。今3,000試合やっているといっても、これまでプレイしてきた人の試合数とはケタが違うはずだから、まだまだ初心者の域を出てない……はず。たった3,000試合じゃ、まだまだ知らないことも多いよ。
――5月には全国大会『ARC REVOLUTION CUP』があります。こちらには参加しますよね？
回転王　もちろん。プレイヤーの層が厚いから予選から厳しいだろうけど。そもそも10回やって10回勝つのは難しいゲーム性だし、10中7、8取れる相手でも大会ではカンタンに2や3を引かれちゃうからね。でも、アマネは現状ナメられてるし、今でも対策漏れが多いからスキは突かせていただくよ。
――[illegible]
回転王　予選は抜けられるんじゃないかな（笑）。

アマネは現状ナメられてるよね　対策漏れのスキは突かせていただくよ





強者に学べ！「回転王」のアマネ ワンポイント講座

さまざまなタイトルで強力な戦術を生み出してきた「回転王」氏。この機会に使用キャラであるアマネのテクニックをいくつか聞いてみたので、ココで紹介していこう。

●POINT①：ジャンプ⬇＋Bを活用せよ！
ジャンプ⬇＋Bは相手に当てるとアマネ自身が空中へと浮き上がるが、最低空で出すことでそのままストンと着地できるのだ。氏はこの最低空ジャンプ⬇＋Bを起き攻めに活用。相手の起き上がりの暴れや、前、後方起き上がりなどを封じつつ有利な状況を作れる上、ヒット時の威力が高いのが利点だ。

●POINT②：凶龍特攻『聖獣煉槍脚』ラピッドキャンセル
凶龍特攻『聖獣煉槍脚』は当てるとスパイラルゲージがオーバーヒートするが、ヒット時の演出終了と同時にラピッドキャンセルするとゲージが維持される。この技を使えば、ヒートゲージ100%時に切り返しから一気に逆転まで望めるのだ。

POINT①：最低空ジャンプ⬇＋Bガード後は約3フレーム有利



相手の技によっては詐欺跳びにも。また、最低空ジャンプ⬇＋Bがヒットしたら、一瞬ダッシュ↓最低空ジャンプ⬇＋Bが約14回入る。

POINT②：猶予0フレームの『聖獣煉槍脚』キャンセルを極めろ！



『聖獣煉槍脚』ラピッドキャンセルからは、忍布穿撃『刃離剣』↓B追加攻撃↓➡＋Dタメで一気にレベル3にして勝負をかけろ！

KINGはこうやって強くなった!!　PS Vita版『BBEX』でガードの練習をしよう！

「回転王」氏が肌身離さず持ち歩いているPS Vitaには、常時前作の『BBEX』が起動している。彼は前作を利用し、ヒマを見付けては中下段攻撃のガードの練習をしているのだ。ゲームセンターへ同行させてもらった際にも、電車内の座席に座るやいなやPS Vitaのスイッチをオン！　目的のキャラの中段攻撃と下段攻撃、さらには投げなどガード崩し手段をレコーディングし、ひたすらガードの練習を開始していた。筆者も"回転式ガード練習法"にチャレンジしたが、これが意外と難しい……。しかし、くり返しチャレンジすることでキャラの動きにも慣れてくるため、スタート直後よりガード率がアップしたことも事実。このたゆまぬ努力が上達の秘密であることは間違い無い。

苦手な技を記録して……



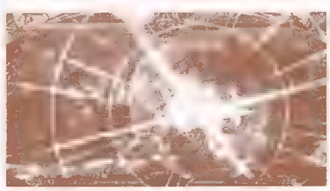
ひたすらガードの練習！



『BBEX』では4パターンの行動をレコーディングできる上、さらにそれらをランダムで再生できる。中下段攻撃、さらに投げを記憶してひたすらガード。地味だが効果はバツグン！

総論　創意工夫で効率化を図る

稼働当初は勝率10%台だった「回転王」氏だが、現在2カ月半で3,300試合と2位以下を大きく突き放しており、勝率も50%オーバー。そのやり込みは次第に実りつつあることがうかがえる。試合数とその挑発的な言動だけがピックアップされがちな氏だが、携帯ハードを利用した練習方法、さまざまな経験からくる着眼点など"強さへの探求"の効率化は、格闘ゲーマーとして見習うべき部分は多いはずだ。



全国大会に挑戦する「回転王」氏。無冠の帝王の名の返上に期待がかかる。

ARCに向けて注目キャラをピックアップ!!

表記について 本特集内では、以下の略称、記号を用いています。

●コンボ・動作の表記について
Ⓒ▶……キャンセル
Ⓙ▶ ジャンプキャンセル
Ⓡ▶ ロマンキャンセル
Ⓕ▶ フォースロマンキャンセル
【 】 ガトリングコンビネーションでのつなぎ

■用語の略称
ガトリング……ガトリングコンビネーション
ダスト……ダストアタック
ロマキャン……ロマンキャンセル
デッドアングル……デッドアングルアタック
フォルトレス……フォルトレスディフェンス

GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：RINGEDGE2
■ネットワーク：ALL.Net P-ras MULTI

新Ver.になり、情勢が変わりつつある本作。注目キャラの攻略と話題の職人プレイヤーたちのインタビューを一挙公開!

ARC REVOLUTION CUPとは
ARC SYSTEM WORKSが「BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA」、「GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R」、「ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ」3タイトルの最強を決めるべく開催する"1VS.1"の公式全国大会である。

text:コイチ
協力:FAB [illegible]

新生ジャスティスを使いこなせ!

リーチと判定を盾に前へ進め!

当て身技のヴァルキリーアークの発生が早くなったおかげで対空が前バージョンよりもやりやすくなり、地上戦が強化された新生ジャスティス。地上戦では歩きながらしゃがみHSをばら撒くのが強力だ。判定が前→上→前→上と移動するため、[illegible]として機能する。しゃがみHSが1段目のカウンターヒットした際は、➡+HSで拾い直すことができるぞ。また、しゃがみHSに比べ、発生が早い地上ミカエルソードも対空技として優秀だぞ。

地上戦でためたゲージは先端の判定がとにかく強い[illegible]。また画面中央で地上ミカエルソードがカウンターヒットした際は地上サベリアートランス（移動）→しゃがみHSとつながるようになっていた。[illegible]

詐欺跳びから二択を仕掛けろ!

➡+HS2段目やしゃがみHSヒット後からはジャンプ【K→D】Ⓙ▶S（1段目）Ⓒ▶空中HSミカエルソード→（下降途中で）HSでダウンを奪うことができる。ここから前ハイジャンプ→下り際HSとすることで、ほとんどのリバーサル技を無効化しつつ攻撃を重ねることができる。ジャンプHSにはしゃがみHSを仕込むことでバックステップが封じられるので覚えておこう。リバーサル技を無効化した後は、今まで通り、➡+Pとしゃがみ Kの二択のほか、ジャンプP→投げや着地際の空中Sミカエルソードフォースロマキャンの投げと打撃の二択がシンプルながらも強力だ。密着でダウンを奪った後はK版N.Bを出し、相手の背後まで飛ばした後に起き上がりに合わせて起爆することでしゃがみガードにも無理矢理爆風を当てることができる。相手を引き寄せる上に大幅に有利な状況を作れるので中下段投げの三択を仕掛けよう。投げの対の選択肢として歩きから低空での空中Sミカエルソードフォースロマキャンを交ぜていくのも有効だぞ。





➡+HSは非常にリーチが長い。うまくけん

連続技

Ⅰ	通常投げ or N.B空中ヒット→➡+HS（2ヒット）Ⓙ▶【K→D】Ⓙ▶S（1段目）Ⓒ▶空中HSミカエルソード→（下降途中で）HS
Ⅱ	ヴァルキリーアーク→➡+HS（2ヒット）Ⓙ▶DⒿ▶HS
Ⅲ	（画面中央）地上Sミカエルソード（カウンターヒット）→サベリアートランス（移動）→しゃがみHS（2ヒット）→（ジャンプ）【K→D】Ⓙ▶S（1段目）Ⓒ▶空中HSミカエルソード→（下降途中で）HS

連続技解説

Ⅰは使う機会が最も多い新生ジャスティスの基本連続技。HSミカエルソードで跳ね返ってきた相手をジャンプHSでたたき付けた後は前述の起き攻めへ移行できる。自分が画面端の場合はHSミカエルソード後をサベリアートランスで代用すればさらに追撃することが可能だ。

Ⅱは当て身技のヴァルキリーアークからの安定してダウンが奪える。当て身後は距離が離れているため、ダメージは少ないがが軽量級も対応しているので重宝する。

Ⅲ はSミカエルソードカウンターからの連続技。空中でカウンターヒットした際はつなぎやすくなるので覚えておこう。

GG辞典+R
●[illegible]
●[illegible]

ARCで台風の目になること間違い無し!

本Ver.になり、大きな変更点があったキャラに注目。ARCでは要チェックだ!

梅喧

高難度の基本連続技を[illegible]ろ!

本Ver.から基本連続技が一新された梅喧。高難度だがコツをつかむことで安定して決めることができる。畳替えしⒻ低空ダッシュ→空中畳替えしはフォースロマキャンをP+S+HSボタンで出すことにより、その後の畳替えしの暴発を防ぐことができるので覚えておこう。斬凶轄後、[illegible]





↑ B+S+HSボ[illegible] ← FB畳替えし[illegible]

連続技

Ⅰ (画面中央)【しゃがみK→近距離S→足払い】Ⓒ▶畳替えしⒻ▶(低空ダッシュ)空中畳替えし→蚊鉤→➡+P(2ヒット)Ⓒ▶爵走~斬凶轄

Ⅱ (画面端)立ちHS先端Ⓒ▶FB畳替えし→(ダッシュ)立ちHSⒸ▶畳替えし→(ジャンプ)【P→K】Ⓙ▶HSⒸ▶空中畳替えし→➡+P(2ヒット)Ⓒ▶爵走~斬凶轄

イノ

起き攻めのレパートリーを増やそう

ケミカル愛情(横)は本Ver.から攻撃判定が強化され、しゃがんだ相手にも当たるようになっている。また攻撃レベルが高く相手にガードさせた場合は3フレーム有利な状況となるため、さらに攻め立てることが可能だ。相手の起き上がりにホバー→着地→ケミカル愛情(横)などで投げ[illegible]シュ攻撃としゃがみKによる中下段に加え、再度投げつぶしのケミカル愛情(横)、投げつぶし兼下段のS大木をさする手、暴れつぶし兼投げつぶしの低空限界フォルテッシモなど[illegible]愛情(横)で投げをつぶした際は、カウンターヒットするため、近距離Sか[illegible]

連続技

Ⅰ (画面端)ケミカル愛情(横)カウンターヒット→近距離SⒿ▶SⒸ▶S狂言実行→近距離SⒸ▶ケミカル愛情(横)→【近距離S→立ちHS】Ⓙ▶【S→HS】Ⓒ▶空中ケミカル愛情(横)Ⓕ▶(空中ダッシュ)HSⒸ▶P狂言実行→(空中ダッシュ)【S→HS】Ⓒ▶K狂言実行

Ⅱ HS大木をさする手Ⓙ▶SⒸ▶S狂言実行→近距離SⒿ▶SⒿ▶HSⒸ▶S狂言実行→【立ちP→近距離S】Ⓙ▶(ハイジャンプ)【S→HS】Ⓒ▶P狂言実行→(空中ダッシュ)【S→HS】Ⓒ▶K狂言実行

Ⅰはケミカル愛情(横)を投げつぶしとして使った場合に狙える連続技。ケミカル愛情(横)フォースロマキャンを使えばノーマルヒット時でも同じ連続技が可能だ。
ⅡはHS大木をさする手からの大ダメージ連続技。上記のレシピは軽量級以外に対応しているぞ。

アバ

超強力な極諸刃を使いこなせ!

変質発動時に諸刃で消費した体力[illegible]会が大幅に増えた極諸刃モード。ダウンを奪った後やしゃがみHS、抹消~殲滅からキャンセルで発動して固めとして使うのも強力だ。極諸[illegible]るため、【遠距離S→立ちP】→遠距[illegible]どで相手を固めながらダッシュから投げと投げ無敵のある断罪で相手のガードをこじ開けよう。足払い→[illegible]ヒット時は連続技へ、ガードされて[illegible]スメ。ジャンプで逃げる相手には連打が可能なジャンプKで引きずり降ろそう。投げや断罪からの連続技で端へ運びつつダウンを奪った後は相[illegible]⬅⬉⬇⬋➡+K→➡⬇⬋+K+S+HS→HS[illegible]バックステップや一部リバーサル技に勝てるぞ。過失がガードされた場合もフォースロマキャンからよろけ[illegible]

連続技

Ⅰ (極諸刃モード時)(画面中央)断罪or通常投げ→【近距離S→しゃがみS】Ⓒ▶飽食Ⓙ▶(空中ダッシュ着地際)S→しゃがみSⒸ▶飽食Ⓙ▶(空中ダッシュ)HS

Ⅱ (極諸刃モード時)(画面端)過失(ガード崩し)Ⓕ▶【近距離S→しゃがみHS(2ヒット)】Ⓒ▶{飽食→【近距離S→しゃがみS】}×3Ⓒ▶飽食Ⓙ▶(空中ダッシュ)【HS→D】Ⓒ▶結合

エディ

恐怖のガード不能起き攻めを極めろ!

エディ本体の【しゃがみP→足払い】[illegible]種類のエディ召喚からガード不能連係を仕掛けるチャンスだ。画面中央時のエディ召喚ガード不能連係、画面端近くでダウンを奪ったときに使[illegible]ド不能連係をそれぞれ紹介するぞ。[illegible]段攻撃+立ちKを重ねてガード不能[illegible]つつダウンを奪い、再びガード不能起き攻めへと移行する流れとなっている。操作は難しいものの、一連の連係が決まれば相手の体力を7、8[illegible]一気に試合の流れを持っていくこと[illegible]

連続技

Ⅰ (画面中央)足払いⒸ▶エディ召喚前移動→分身中段攻撃+立ちKⒸ▶Sインヴァイトヘル→分身小攻撃(空振り)→シャドウホール(設置)→ドランカーシェイド(ダウン追い打ち)→シャドウホール(ヒット)→ドランカーシェイド×3→ダストアタック~ホーミングジャンプ(フォルトレス)【HS→D】→(着地後)低空シャドウギャラリーⒻ▶→空中バックダッシュ(レバー⬈入れ)→HSインヴァイトヘルⒻ▶空中ダッシュ(レバー⬉入れ)【S→HS】→(着地)しゃがみHSⒸ▶エディ召喚対空攻撃→(ハイジャンプ)【HS→D】

Ⅱ (画面端付近)足払いⒸ▶エディ召喚ヴァイス→分身中段攻撃+【立ちK→近距離S】→分身移動攻撃→【➡+P2段→近S】→分身小攻撃→(低空ダッシュ)【S→HS】→ドリルスペシャル(設置)→【立ちP→しゃがみP→足払い】→(ジャンプ)S+ドリルスペシャル(発動)Ⓙ▶(着地際)D→(ジャンプ)【HS→D】→(ハイジャンプ)【HS→D】

ⅠはドランカーシェイドをⅣ回当てることでゲージを稼ぎつつシャドウギャラリーⒻ▶空中バックダッシュ→インヴァイトヘルフォースロマキャンからガード不能連係を継続する連係。Ⅱは昔なつかしの跳ねる連係。小攻撃から低空ダッシュジャンプSは操作が忙しいため、要練習だ。

職人プレイヤーたちの今を聞く!

ギルティギアプレイヤーの中でも「職人」と呼ばれるFAB、さとぅ〜、ルゥ、えふての4人の今の声を聞いてみた。



闘劇'10準優勝

FAB

——本Ver.になり、キャラの使用感はいかがでしょうか？

FAB　ポチョムキンは本Ver.から大幅に変わったので、詰める点が多く、コンボ精度を上げればダメージに直結するキャラという印象です。

——アークレボリューションカップ(以下ARC)での注目プレイヤーを教えてください。

FAB　闘劇常連組のさとぅ〜(ジョニー)やKAZ(紗夢)なんかは怖いですね。注目という意味では、本Ver.の調整に合ったプレイスタイルで一気に強くなったハタヨ(ザッパ)でしょうかね。

——ご自身の武器や持ち味は何でしょうか？

FAB　[illegible]め、守り時に相手の意識を分析する余裕、長いギルティ歴で身に着いた知識からくる対策、これらをまとめて相手を誘導する技術です。スラッシュバックは想定や誘導ができるから打てる副産物なんです。

——大会に対する意気込みをお聞かせ下さい。

FAB　ポチョムキンは相性がきついキャラが多いですがやり込みで覆します。

——カード対応についてひと言お願いします。

FAB　カード対応は素直にうれしい。いろんな情報が見られるのは楽しみ。カードの弊害がどれだけ緩和できるかが受け入れられるポイントだと思います。

——本Ver.の最強キャラはだれだと思いますか？

FAB　差が詰まっているのでランク分けはあっても飛び抜けて強いキャラ、弱いキャラというのは居ないと思っています。

FAB氏の練習方法と連続技を伝授

普段は週3～4、大会前は週5～6の頻度でゲームセンターに通っています。対人戦で対策を練る日、操作ミスを無くすために反復練習する日、そして新連携や連続技を練習する日と、課題を立てて練習しています。中でも、難しい連続技を手になじませるのは重要ですね。対戦メインの日は基本的にはガチで対戦しますが、状況によっては相手の連係をわざと受けたり、抜け方を試行錯誤することも多いです。家庭用では「受け身を取らせない」、「ゲージを無限にする」といった感じで、より実戦に近い状況を想定して練習しています。連続技については空中ポチョムキンバスターループ→しゃがみHSなどの派手で威力が高いのものが好きですけど、昔から多くのプレイヤーが使っていますが、ダウンを奪った後の詐欺飛びorハンマーフォール～ブレーキ→ポチョムキンバスターor立ちPといった連係のような基本に忠実なことが大事だと思っています。　(FAB)

連続技

Ⅰ　【立ちK→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶ハンマーフォール～ブレーキ→(ジャンプ)空中ポチョムキンバスター→【遠距離S→しゃがみS】or【しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド

Ⅱ　(対空などで)(ジャンプ)【P(空中ヒット)→K】Ⓙ▶【K→S→HS】→近距離SⒿ▶【P→K→S→HS】→しゃがみSⒸ▶ヒートナックル～ヒートエクステンド



闘劇'09準優勝

さとぅ〜

——本Ver.になり、キャラの使用感はいかがでしょうか？

さとぅ〜　ミストファイナー関連の強化、グリターイズゴールド(上方向)の追加などがあり、立ち回りと連続技に幅が出来ましたね。毎回新しい発見があって使っていて楽しいです。

——ARCでの注目プレイヤーを教えてください。

さとぅ〜　ルゥさんですかね。まだ本Ver.になってから対戦してないですが、今一番やり込んでるプレイヤーだと思います。

——週にどれくらいプレイしていますか？また、どんなことを意識してプレイしていますか？

さとぅ〜　週3ですね。意識していることはヒット確認と連続技の判断ですね。けん制の確認からステジャック(ミストファイナー構え～前進Ⓒジャックハウンド)は一番意識してます。火力の高いキャラなので単発確認からしっかりベストな状況を作ることを常に考えてます。

——ご自身の武器や持ち味は何でしょうか？

さとぅ〜　ジョニーはカッコ良さと一撃の破壊力を持つキャラなので、それを最大限に引き出す力が自分の武器でしょうかね。連続技が見栄えするキャラなのでカッコ良さは意識しています。

——大会に対する意気込みをお聞かせ下さい。

さとぅ〜　まずは決勝大会に出場できるように頑張りたいです。

——カード対応についてひと言お願いします。

さとぅ〜　非常に楽しみにしてます！勝率など気になるかもしれませんが、ギルティがもっと流行ってほしいですね。

さとぅ〜氏の起き攻めと連続技

よく使う起き攻めは画面端で垂直ジャンプから空中ディバインブレイドⒻ▶(下り際)HSと(着地)足払いの二択ですね。どちらも大ダメージが見込めるのでオススメです。グリターイズゴールド(上)を重ねて投げとしゃがみKの二択などもよく使ってます。ジョニーの連続技は立ちHSの先端からキラージョーカー(地上)Ⓕ▶(空中で)【HS→D】→立ちHSとつなぐのが高火力を出すコツです。Ⅰの連続技は遠距離S単発確認から狙える連続技。連続技後にバッカスサイを重ねて霧ハメに移行できれば一気に勝負を決めることができます。Ⅱ、Ⅲの連続技は画面端の高火力連続技。どちらも相手の体力を半分以上奪うことができるので要練習です。　(さとぅ〜)

連続技

Ⅰ　(画面中央)遠距離SⒸ▶ミストファイナー構え～前進Ⓒ▶ジャックハウンド→立ちHSⒸ▶キラージョーカー(地上)Ⓕ▶(空中で)【HS→D】→立ちHSⒸ▶Lv2ミストファイナー上段→グリターイズゴールド→(ダッシュジャンプ→空中ダッシュ)【K→S→D】Ⓒ▶燕穿牙(1段目のみ)

Ⅱ　(画面端)遠距離SⒸ▶Lv2ミストファイナー中段→ダッシュ→➡+HSⒸ▶ジャックハウンド→近距離SⒸ▶Lv1ミストファイナー上段→(ハイジャンプ)DⒸ▶キラージョーカー(空中)Ⓕ▶(空中で)SⒿ▶【S→HS→D】Ⓒ▶燕穿牙

Ⅲ　(画面端)【立ちK→立ちHS】Ⓒ▶キラージョーカー(地上)Ⓕ▶(空中で)【HS→D】→立ちHSⒸ▶Lv2ミストファイナー上段→➡+HSⒿ▶【S→HS】Ⓒ▶キラージョーカー(空中)Ⓕ▶(空中で)【HS→D】Ⓒ▶燕穿牙

●おまけインタビュー　Q.オススメのラーメン屋を教えてください。
FAB「好きなラーメンは最近では渋谷の「凪」。池袋の椿や新宿の風雲児など基本はつけ麺派です。」　さとぅ〜「好きなラーメンは高田馬場べんてんのつけ麺」　(右へつづく)



最強ブリジット ルゥ



――本Ver.になり、キャラの使用感はいかがでしょうか？

ルゥ　火力と連続技が伸びた結果、立ちP後の行動不能フレームやタイミングがランダムなキックスタートマイハート～発射後の配置、近くで止まらないハイリスクローリターンな再配置など、動きに制限が多くなりました。肝心の連続技はキャラや状況限定が多くなり一番の強みである自由度が低くなってしまった感は否めません。これらの課題をどうやったら面白く使えるかを前向きに考えています。

――ARCでの注目プレイヤーを教えてください。

ルゥ　まっきぃ（ディズィー）、ちょなり（ザッパ）、ヲシゲ（ミリア）です。まっきぃ、ちょなりは対戦環境が整いにくい境遇ではありますが、独創的な動きでセンスも強さも折紙付き。[illegible]時点で相当な強さなので、どこまで仕上げてくるのか楽しみです。そしてヲシゲだけは本戦でしばいて泣かしたいです（笑）

―ご自身の武器や持ち味は何でしょうか？

ルゥ　空中制御です。画面全体を動き回りながら、空中行動が何回残っているのか、YOYOがどっち向きなのかを分からなくさせるトリッキーな立ち回りでしょうか。

――本Ver.の最強キャラはだれだと思いますか？

ルゥ　現時点ではチップが優秀な性能の技をいくつも持っていて、頭一つ抜けていると思います。見た目以上に強い判定、高火力、見えない起き攻め。どれもこれもに無敵属性が付き、もはや手が付けられなくなっている気がします。

ルゥ氏による職人技の数々を紹介

よく使用するのは、画面端でキックスタートマイハート～発射Ⓒ▶⬇ or N or ➡YOYO配置→YOYO引き戻し（ため）→（着地）ローリング移動→空中スターシップ→YOYO解放～再配置という連係です。近距離Sから発射部分のみを当てるようにすることで有利フレームを延ばすのがポイントになります。Ⅰの連続技は軽量級以外にしゃがみSがカウンターヒットした際に狙える連続技。画面端をスクロールさせないことでダウンを奪う事ができます。Ⅱは連続技からガード不能連係へ移行するパーツとして優秀です。中下段同時攻撃のジャンプ攻撃をジャンプKにしているのはジャンプ⬇+Sよりもサイクバーストをガードしやすいためです。（ルゥ）

連続技

Ⅰ　（画面中央）しゃがみSカウンターヒットⒸ▶YOYO配置↘方向→【遠距離S→➡+S】Ⓒ▶FBロジャーラッシュ（1段目ヒット）→➡+S（Ⓙ▶空中バックダッシュ）→FBロジャーラッシュ（2段目、3段目ヒット）

Ⅱ　（相手の背後付近にYOYO配置している状態で立ちくらい時）【しゃがみK→近S】Ⓙ▶（前ジャンプ）⬇+SⒸ▶YOYO引き戻し→ジャンプD（1ヒットのみ）→（着地）YOYO配置（↗方向）→ロジャーゲット（1段目）→（前ジャンプ）K+ロジャーゲット（2段目）

※メイ.ファウスト.梅喧.ブリジット.ザッパ.クリフ以外に対応。ソルのみ近Sから前ジャンプ⬇+Sを遅めに。カイ.ミリア.ジャム.ディズィー.イノ.ロボは難度高



闘劇'08優勝 えふて



――本Ver.になり、キャラの使用感はいかがでしょうか？

えふて　オーバーヘッド・キッスの空振りにフォースロマキャンが付いて、これ強過ぎるんだけどいいの……？って感じでした（笑）。個人的に本Ver.のメイは腕の差が出るポイントが増えて、歴代で1番楽しいです。

――ARCでの注目プレイヤーを教えてください。

えふて　関西は弱いと言われていたり、使用人口の少ないキャラのポテンシャルを最大限に引き出す『職人プレイヤー』が多いんで、そういったプレイヤーの活躍に注目してほしいですね。具体的には、ルウ（ブリジット）、ロズ（カイ）、けだこ（メイ）辺りに注目です。

―ご自身の武器や持ち味は何でしょうか？

えふて　丁寧さと大胆さのメリハリがはっきりしているところですかね。セオリーを大事に立ち回りつつ、要所で読みを通す、通せる力強さが持ち味だと思います。

――大会に向けて特別な練習などはしていますか？

えふて　大会に向けてというのは特にありませんが、プレイヤーごとの癖は覚えるようにしています。

――大会に対する意気込みをお聞かせ下さい。

えふて　どんな時でもゲームを楽し[illegible]いと思います。

――カード対応についてひと言お願いします。

えふて　段位やポイントなどのシステムが気になるところではありますが、プレイヤーのモチベーションが上がる要因の一つとして期待しています。

闘劇覇者えふて氏の起き攻めと連続技

起き攻めは低空レスティブローリングでの中段、しゃがみKや足払いでの下段、通常投げの三択がメイン。たまに大胆にオーバーヘッドキッスとかですね。Ⅰの連続技はキャラ限定ですが、空中連続技からダウンを奪うことができるので優秀です。ソル、エディなどには入りづらいので注意が必要です。Ⅱは中量級への基本連続技ですが、キャラ別に細部を変える必要があります。足払いⒸ▶FBイルカさん頑張って・横始動の時は足払いまでのヒット数を2ヒット以内にしないと【近距離S→➡+P】がつながりません。Ⅲはソル、エディ、ファウスト、メイに可能な超火力連続技。カウンター始動だとワンチャンスで気絶が狙えるのでほとんど即死です（笑）。（えふて）

連続技

Ⅰ　（画面中央）（オーバーヘッドキッス or 足払いⒸ▶FBイルカさん頑張って・横）→【近S→立ちHS】Ⓒ▶Sイルカさん頑張って・縦→【立ちP→近S】Ⓙ▶DⒿ▶HSⒸ▶Sレスティブローリング→方向転換（⬇⬇⬇or↗⬇⬇）

Ⅱ　（画面端）（ジャンプHS地上カウンターヒット or 立ちHS空中カウンターヒット or 足払いⒸ▶FBイルカさん頑張って・横）→➡+PⒸ▶HSイルカさん頑張って・横→【近距離S→➡+P】Ⓒ▶HSイルカさん頑張って・横→【近S→立ちHS】Ⓒ▶HSイルカさん・縦

Ⅲ　（画面端）（ジャンプHS地上カウンターヒット or 立ちHS空中カウンターヒット or 足払いⒸ▶FBイルカさん横・頑張って）→➡+PⒸ▶HSイルカさん・横→【近距離S→➡+P】Ⓒ▶HSイルカさん・横→➡+PⒸ▶グレート山田アタック→【➡+P→近S】Ⓒ▶HSイルカさん・縦

ARCで職人たちの美技に酔いしれろ!

今回紹介した職人たち以外にも、全国には多くの職人たちが存在する。ぜひ予選会場に足を運び、彼らの技の数々をたん能してほしい。

GG辞典+R
ルゥ「好きなラーメンはアメリカにも進出した徳島の「東大」。こってり以外に逃げる奴はチキン」
えふて「好きなラーメンは奈良の「あまのじゃく」。あっさり塩が最強だと思ってます!」

Ver.1.04の情報を一挙紹介!

今回はJAEPOで発表されたカードシステム、その名も「インヴァースフロント」の情報をいち早く公開しよう! そして、ついにあの「黒のカリスマ」が……?

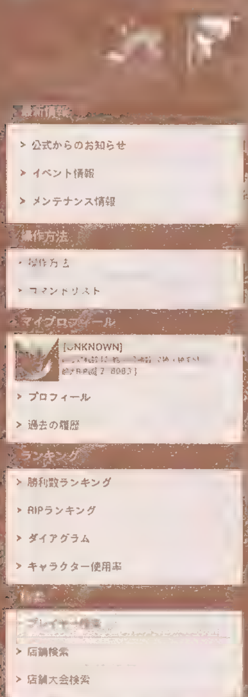
UNDER NIGHT IN-BIRTH

UNDER NIGHT IN-BIRTH
■メーカー：エコール／フランスパン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＆4ボタン
■稼働日：稼働中(2012年9月20日～)
■使用基板：RINGEDGE2
■ネットワーク：2013年3月予定

TEXT:JOKER／よるよる ©ECOLE / FRENCH-BREAD

新たにAime対応となったVer.1.04とは

先日開催されたJAEPOにて発表されたVer.1.04。今Ver.からセガのAimeに対応し、戦績データなどを記録してプレイできるようになった。今回はその概要について説明していこう。



※画面はモバイル端末から見たものです。

「インヴァースフロント」画面を公開!

キャラクター使用率やダイヤグラムなど、うれしい要素を見逃すな!

左の画像が、モバイル端末から見た「インヴァースフロント」の画面の一部。基本的な要素や使い方は従来のカード対応した2D対戦格闘ゲームに近いようだ。ランキングにある「RIPランキング」の「RIP」とは"Rankers Incite Point"の略語になり、対戦に勝利することで上昇し、逆に敗北で下降するポイントシステムで、プレイヤーの強さを表す大きな指針となるだろう。そして、「インヴァースフロント」ならではの独自要素として注目してほしいのが「ダイヤグラム」と「キャラクター使用率」だ。ほかのタイトルでも筐体のデモ画面でこれらを確認できることがあるが、「インヴァースフロント」ではモバイル端末で見ることができるようになり、利便性が格段に上がっている。そのほか、店舗大会検索など、近くのイベントを検索できるのもうれしい機能だ。





カードシステムを実装したことで勝利画面にも変化が。戦績とRIP数値が新たに表示されるようになるぞ。

POINT
1. 戦績など、基本的な情報を確認
2. 「ダイヤグラム」「キャラクター使用率」をモバイル端末で確認できる
3. 「店舗大会検索」で近くのイベントを検索できる

開発者なりた氏に新Ver.について聞いてみた!

――「インヴァースフロント」のアピールポイントは?

なりた氏 すでに多くのタイトルで運用実績のあるAimeを用い、プレイヤー名やコメント表示などはもちろん、戦績など基本的な事柄の設定ができるようになっています。とりあえず今回は最初のバージョンということで、カードシステムも今後徐々に追加発展させていく予定なので、ご要望などがありましたら、どんどんお知らせください。すでにAimeをお持ちの方は気楽に使うことができますし、まだお持ちでない方もこれを機にご購入とご登録とご利用をよろしくお願いします。

――新Ver.でキャラ調整の予定は?

なりた氏 今回のVer.ではカード対応のみに絞ってありますので、キャラ回りでの性能調整などとは行なっておりません。今後オンラインアップデートでの更新が容易になったALL.Net P-ras Multiのシステムを利用し、時期が来ましたらシステム調整や性能調整など、大きな追加や変更を計画しておりますので、ご期待いただきたいと思います。

――今後の展開で、新キャラが追加の予定は?

なりた氏 物語上で名前だけ出ていたり姿だけを見せているキャラなど、プレイヤーの皆様より参戦リクエストを多くいただくキャラに関しては追加を検討しております。前述のとおり、オンラインで柔軟な追加更新が可能になりますので、プレイヤーの皆様に喜んでいただけるアップデートは随時考えていきたいと思っております。キャラ追加などに関しては作業規模が大きくなるため具体的な時期や内容などのご案内はまだできませんが、前述しましたゲームシステム改変などと合わせて行なっていく予定ですので、こちらの方にもご期待ください。よろしくお願いします。



なりたのぶや

フランスパン代表。『UNDERNIGHT IN-BIRTH』のプロデューサー＆ディレクター、制作進行を担当している。

そのほかにもさまざまな情報が




戦績や勝率のほかにも、プレイヤー名や登録したコメントも表示されるようだ。

表記について

●コンボ・動作の表記について:Ⓒ…キャンセル／Ⓙ…ジャンプキャンセル／Ⓢ…チェインシフト／【 】…パッシングリンクのつなぎ ～…派生・追加技のつなぎ ●ボタン表記について:弱攻撃ボタン…A／中攻撃ボタン…B 強攻撃ボタン…C／EXSボタン…D ●技表記について:(ボタン名orEX)「必殺技名」と表記(※ただし、EX版は個別に名称が付いている場合があります)。 ●用語表記について[ ]…技名の読み／< >…用語の読み ●ゲージの表記について:EXSゲージ…イグジスエンハンス GRDゲージ…グラインドグリッド

えっ!?　まさかの「切札（ジョーカー）」、“虚ろの夜”に参戦!?

狂気の企画会議は今月も止まらない!

[illegible]の間、今月の企画に頭を悩ませる編集なかむら。その心は常にモヤモヤとしたものであった。「先月、ボクはJOKERさんと出会い、そして、“黒”を知ってしまった……。そんなボクが今、また普通の企画に後戻りすることなんてことが許されるのだろうか……」葛藤しながらいくつも企画を試行錯誤する。「トッププレイヤーインタビュー」、「メーカー公認キャラランク」、「公式大会にちなんだ予選リポート」。企画を練っては投げ、練っては投げ、そ[illegible]して自問自答する。「もっと、もっとすべてを[illegible]込むような企画は無いのか……」その時、編集部の扉が開いた。「来いよ……！」現れたJOKER。颯爽と現れ、そして、すぐさま行動に出る。「オレを『UNI』のキャラクター化させる……。まずはプロットを用意しろ。技名も考えるぞ。吉原氏がウンと言うまで徹底的に練り上げろ。妥協は許されない。絶対にだ……」

かくして編集なかむらは「黒のカリスマ」に導かれるがまま、JOKERの設定に取り掛かった。

そして、もう一人の偽誕者（インヴァース）が……。

吉原氏にメールを送って数日、編集部に衝撃が走る。吉原氏からの返信には、快諾とともにすでに完成したJOKERのイラストが添付されていたのだ！　本ページは残念ながらモノクロページのため伝わりにくいが、実際にはしっかりと彩色まで完了しており、そのクオリティの高さは完全に登場キャラと見紛うほど。現在JOKERが『UNI』本編に登場する予定はない。が、ウッカリ追加された場合の使用率は生態系を崩してしまうかもしれない……。

『UNI』キャラクターデザイナー フランスパン吉原氏によるコメント

ファーストインプレッションの段階で明確なビジョンを獲得できたキャラです。世界観にもマッチしていますし、何気にカード使いというのは格ゲーでは珍しくもありますので、作画中にもモーションや技名など頻繁にインスピレーションの来訪がありとても楽しくデザインできました。微妙に胡散臭い感じがするのも狙いの一つです。



「正義も悪もオレには関係ない。“黒”はすべてを塗りつぶす……」

ジョーカー
JOKER

こ、これが「UNI」生態系を崩すJOKER攻略か……。

[illegible]JOKERの強さを最大限に発揮できるスタイルだ。[illegible]ガードされた場合は発生の早いしゃがみガード不能攻撃の➡＋Aでガードを揺さぶろう。連続技でダウンを奪ったら、起き上がりに飛び道具の「呪ワレシ運命」を重ねてから、攻めを継続するといい。攻め込まれた場合は、当身技の「来いよ……」で対抗しよう。この技はコマンド入力完成直後から当身判定が発生するため、割り込みに重宝する。



[illegible]「呪ワレシ運命」をどう扱うかが、プレイヤーの腕の見せどころ。EX版はやられ時間が長く、連続技のパーツとして活用できる。

連続技

ジャンプC→【➡＋A→しゃがみC→⬈＋C】Ⓙ➡ジャンプB→ジャンプC→【立ちC→➡＋C】EX運を試せ→⬈＋C Ⓙ➡【ジャンプB→ジャンプ⬇＋C】

➡＋Aの中段攻撃は、発生が早いため、ジャンプ攻撃から入れ込みで連続ヒットする。空中の相手に➡＋Cをヒットさせることで、長いやられを誘発するため、発生の遅い技でも連続技に組み込めるようになる。



呪ワレシ運命［ダムドドゥーム］

ボタンをホールドした位置にカードを停滞させる。カードには毒や減速効果など、ランダムで状態異常を付与する効果がある。ヒット硬直は短いため、主力にはなりえないが、各種状態異常の恩恵は大きい。



来いよ……

1F目から当身判定が発生する。A版は上中段、B版は下段、EX版はガード不能攻撃以外を全て受け止める性質を持つ。成功すると、相手を空中へと浮かせるやられを誘発。空中連続技で追撃が可能。



黒キ審判［ジョーカー］

空中に13枚のカードを放り投げる。ヒットすると、相手はカードに覆われ、14枚目のカードとなり、JOKERに切り刻まれる。空中ガード不能技になっているため、対空迎撃技として活用できる。

JOKERコメント

正直、この甘えが通るとは思っていなかったのでこっそり代案を用意していたのですが、まさか本当に描いていただけるとは感激です。カードを使うところまではなんとなく予想ができましたが、すべてを見透かすような余裕綽々の視線やカードの持ち方があまりにもクール……。

襟元のファーもラグジュアリーな存在感を放っていて、『UNI』本編の登場キャラと並んでも遜色が無いくらいキャラが立っていると思います。ぜひこの僕の分身である「JOKER」を追加キャラとして出演させていただきたいです。

エコール様 フランスパン様 お騒がせしました!

ARC REVOLUTION CUP

全国上位プレイヤーたちの本音をお届け!

P4U The ULTIMATE in MAYONAKA ARENA

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ
■メーカー：アトラス&アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■稼働日：稼働中
■システム名：NESiCAxLive (TAITO Type X2)
■ネットワーク：NESYS

ARCの予選も始まり、今再び盛り上がりを見せている『P4U』。今回は各キャラの上位プレイヤーにダイヤグラムを聞いたぞ!

Text：DIEちゃん

今の『P4U』情勢ってどうなってるの?

各キャラで活躍中の上位プレイヤー総勢30名による、キャラ別ダイヤグラムをお届け!

プレイヤー主観、「ワガママダイヤグラム」

「ワガママダイヤグラム」って何なの?

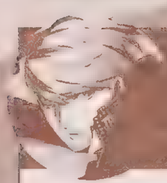
はじめに今回のダイヤグラムの見方を説明しよう。基準値を0として、有利となる場合は+(最大+5)、不利となる場合は−(最大−5)、五分なら±0となる。その数値をキャラ別に合計したものが右の合計値となる。このダイヤグラムの特徴は、キャラ別に各プレイヤーの総意によるダイヤグラムをそのまま反映しており、ほかのキャラと数値を合わせることも無く、完全にキャラ別の主観ダイヤグラムとなっている点だ。つまり、鳴上は千枝に対して+0.5を付けていても、千枝からは±0となっていたり。同キャラでもプレイヤーにより相性の感じ方が違う点に注意してほしい。ではいくつか気になった点をピックアップしていこう。

まずは鳴上と千枝。驚くことに不利と感じているキャラは居ないようだ。最低でも±0が付くくらいで、ほとんどのキャラに有利と感じている。次に美鶴。唯一千枝にだけ不利を付けているが、それ以外のキャラは±0〜有利。千枝が居なければ……といったところか。次は上位3キャラの下に位置付けされているアイギスとクマ。共に上位3キャラに対して不利を付けており、それ以外にも天敵が居るせいか数値が伸び悩んだ。ここで注目したいのは、陽介とラビリス。クマは世間的な評価では5強キャラといわれているが、数値を見ると陽介とラビリスより低い結果となっている。あくまでキャラ別主観ダイヤグラムなので、クマ使いが弱気なのか、陽介、ラビリス使いが強気なのかといった問題もあるが……。雪子、真田、シャドウラビリスは+0.5でクマと同じ数値になった。不利キャラでも最低値は−0.5不利しか付けておらず、全体的にまんべん無く闘えるキャラだと感じているようだ。次は直斗。−0.5となったが、一番不利と感じているキャラに対しても−0.5で、ほかは±0〜+0.5となっており、上記キャラとほとんど変わらない結果となった。残るは完二とエリザベス。完二は−5、エリザベスは−5.5となり、2キャラともほぼ変わらない結果に。この2キャラに共通するのは−1.5が付いてしまうキャラが複数居ることだ。お互いに苦手キャラは違うが、ほかのキャラと比べて圧倒的に不利となるキャラが多くなってしまった。大会ではこの不利を覆すことができるのか……!?

キャラクター名 / 協力プレイヤー														合計
鳴上悠 鳴上ゆーさま はま〜 しっきー		+0.5	+0.5	+1	+0.5	+0.5	+0.5	±0	+0.5	+0.5	+1	+1	+1	+7.5
里中千枝 きりさめ 鏡ちゃん	±0		+1	+1	+1.5	+0.5	+1	+1	+0.5	+0.5	+1	+1	+1	+10
花村陽介 はやし torowa	−0.5	−1.5		+1	+0.5	−0.5	+0.5	−0.5	+0.5	−1	+1	+1.5	+0.5	+1.5
天城雪子 ギャクテンアメリカ 仰木	−0.5	−0.5	−0.5		+1	+0.5	±0	−0.5	+0.5	±0	±0	+1	−0.5	+0.5
巽完二 ヤマシタ pet	−1	−1.5	−1.5	±0		±0	−1	−0.5	−0.5	−1	+0.5	+0.5	+1	−5
白鐘直斗 竜波 久坂メイ	−0.5	±0	±0	+0.5	±0		−0.5	±0	±0	±0	±0	+0.5	−0.5	−0.5
クマ はぎわら マット	−0.5	−0.5	−0.5	+0.5	+0.5	+0.5		−1	+0.5	±0	−0.5	+1	+0.5	+0.5
桐条美鶴 DIEちゃん シュウト みのり	±0	−1	±0	+0.5	+1	+0.5	+1		+0.5	+0.5	+0.5	+1	+0.5	+5
真田明彦 れお もけ	±0	±0	−0.5	−0.5	+0.5	+0.5	−0.5	±0		±0	±0	+0.5	+0.5	+0.5
アイギス コイチ ミタフ くるぼ	−0.5	−0.5	±0	+0.5	+0.5	+0.5	+0.5	−0.5	±0		+0.5	+1	−0.5	+1.5
ラビリス ぼぶ ぷれぷれ	−0.5	−1	−0.5	+0.5	+0.5	+0.5	+0.5	−0.5	+0.5	±0		+0.5	+0.5	+1
エリザベス だもす 奥さん肉屋です そーへい	−1.5	−0.5	−1	±0	+0.5	±0	−0.5	−1.5	±0	−0.5	±0		−0.5	−5.5
シャドウラビリス とも 空シド	−0.5	−0.5	±0	+0.5	−0.5	+0.5	−0.5	+0.5	±0	+0.5	−0.5	+1		+0.5

『P4U』掲示板 今回協力してもらったプレイヤーの皆様にありがとう! 複数のプレイヤーに聞いているため、意見の食い違いもあったが、基本的に数値の差が1だった場合は中間の0.5を付けており、0.5しか差が無い場合は強気な数値を優先させてもらった。ぜひこのダイヤグラムを見て、自身のモチベーションUPにつなげてほしい。

ほんとは内緒にしておきたい上位キャラの弱音



鳴上悠

（鳴上ゆーさまの場合）

鳴上の強さはやはり起き攻めと崩し能力の高さである。弱点といった弱点は特に見当たらないが、「これだけは意識して闘え」という点を鳴上ゆーさまから聞き出したぞ！　少しでも鳴上戦の勝率UPに役立ててほしい。



どの通常技も強く、一度ダウンを奪われたら強力な起き攻めが……。弱点はあるのか!?

D起き攻めの対処方

D起き攻めに対しては起き上がり後に逆ギレやクイックエスケープで拒否する選択とガードでの我慢を使い分けよう。寝っぱなしと即座に起き上がるのは一長一短なので、ガードに自信があるならば即座に起き上がりがオススメ。覚醒前の体力であれば、覚醒するまで寝っぱなしで覚醒してしまうのも一つの手段だ。的を絞らせないことが重要だぞ。



自分の体力が半分くらいになったら覚醒を意識して寝っぱなしで体力調整をしよう。

通常技の相性を把握しよう！

鳴上は立ちB、しゃがみB、ジャンプBなど、どれも強力な技ばかりだが、これらの技に相性のいい技、勝ちやすい技を把握して対処することが重要。ただやみくもに強い技を出していても、鳴上の通常技と相性が悪ければ意味が無い。自分の使っているキャラは、どの技が立ちBに勝てるか、しゃがみBに勝てるかなど、技の相性を把握しておこう。



鳴上の立ちBはリーチも長く、判定も強いが、姿勢の低い技で勝つことができる。



里中千枝

（きりさめの場合）

立ち回り、起き攻め、火力、すべてにおいて強く、一度触られたときの絶望感……。唯一の弱点はリーチの短さか？　ポイントとなるのはやはり起き攻めと固められたときのさばき方だ。世界王者きりさめに何をやられたら嫌か聞いてみたぞ！



起き攻めや固めなどの捌き方を知り、少しでも千枝側のチャンスをつぶしていこう。

画面中央の足払い→ディレイ立ちD～D起き攻め

千枝が画面中央で仕掛けてくる足払い→ディレイ立ちD～Dの起き攻めだが、初段を直前ガードするのはNG。初段を直前ガードすると、その後の回転に引き込まれてしまうのだ。そこで初段を通常ガードし、バックステップorジャンプをしよう。この行動をされると千枝側がダッシュしゃがみAで対応してくる。すると今度はリバーサル逆ギレの選択肢が通るようになるので、読み合いが成立するようになる。読み負けたときのリスクも大きいが、警戒心を植え付ける行動を取らないと、やりたい放題やられてしまう。ガードは必要だが、時にはこういった読み合いで相手の行動にリスクを感じさせることも重要だ。相手がリバーサル技を警戒してくれれば抜け出すチャンスも一気にUPするぞ。



画面中央で足払いから起き攻めをされたら無敵技で暴れて千枝を黙らせよう。



無敵技に警戒をしてきたら今度はガードから落ち着いて抜け出すチャンスをうかがおう。



桐条美鶴

（シュウトの場合）

圧倒的なリーチの長さ、立ち回り、火力と近付くのは大変だ。しかし、その反面、美鶴の弱点は発技の発生が遅く、スキの大きい技が多いため、どうやって近付くかが勝負のカギを握る。闘劇覇者シュウトが美鶴への近付き方を伝授するぞ！



どうやって近付くか？　美鶴戦はこの一点に限る。安易に跳び込むのは厳禁だ。

美鶴に対しての跳び込み方

まず美鶴に一番やってはいけない行動として挙げられるのは安易な空中ダッシュや2段ジャンプだ。これらの行動を一番意識して見ているので、即座にしゃがみBの餌食となってしまう。だが通常のジャンプに対しては2段ジャンプなどで対空ずらし行動をされてしまう危険性があるため、実は対空技を振りづらかったりする。真上からの跳び込みや、裏に回るギリギリの間合いでのジャンプは意外と通ったりするのだ。ただし美鶴の対空はしゃがみB以外にも逆ギレ、空中投げがあるので、近距離だからといって毎回跳んでいいわけではないぞ。鳴上のジャンプ⬇+Aや千枝のジャンプCなど、ジャンプの軌道やタイミングを変える技を持っているキャラであればうまく活用していこう。



近距離以外での空中ダッシュや2段ジャンプは美鶴の恰好の餌食となってしまうぞ。



美鶴としては近距離で跳ばれると対空するか判断に迷うため、実は落とされにくい。

『P4U』掲示板　今回きりさめが教えてくれた足払い→ディレイ立ちDからの捌き方だが、足払い→最速立ちDに対しては無効。足払い→最速立ちDに対しては最速復帰からリバーサルバックステップで立ちDを避ける事が可能。これに対して千枝はダッシュしゃがみAで咎めることができるが、リバーサル逆ギレや無敵技で勝つことができるので、読み合いに持ち込むことは可能だ。



P4U上位陣へのインタビュー企画

「俺の問いに答えろ!」By DIEちゃん

「ARC REVOLUTION CUP」とは
ARC SYSTEM WORKSが「BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA」、「GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R」、「ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ」の3タイトルの王者を1VS.1によって決める全国大会である。

ARCも始まってモチベーションは高まっているだろうし、みんなも上位プレイヤーの本音とか聞きたいよね。よしよし、ここはDIEちゃんに任せなさい。世界覇者だとか闘劇覇者だとか知らないが、はい、全員そこに整列!

Q1:予選を通過する自信はある?

DIEちゃん もう予選始まっちゃってるけど、ぶっちゃけどうなの? 下手したらこの本出るころには予選通過している人も居るかもしれないけど(笑)自信の程を伺いたい 俺? 俺はもちろん予選通過するっしょ! 闘劇ではいろいろな人に「早く取ってくれないと迷惑なんですけど」とか煽られたから、今回は早く予選通過したいね(笑)。

きりさめ 予選だけなら数出れば通過できそうな気はするね

シュウト 関東勢にはネタバレされてるから厳しいけど、何とかなるんじゃないかな? 最悪予選通過できそうになければ実況として売り込むよ(笑)

蝿ちゃん もちろんあります 今の仕上がりなら何の問題もありません。余裕でしょ!

鳴上ゆーさま 全国決勝大会優勝しか見ていないのでもちろんあります!

もけ 大会は一発勝負なのでやっぱり不安が大きいです。が、しっかり普段通りのプレイができれば通過できるだろうという自信はありますね。

ヤマシタ ぶっちゃけ、自信無いです。関西にもっと枠が欲しかったですね まあ運良くどっかで取れればいいかなと思ってます。

DIEちゃん みんな自信あるね~、ヤマシタ君はキャラ的にキツそうだけど、こんなに安定して勝つ完二は見たことが無いから予選通過してほしいね。

Q2:注目しているor負けたくないプレイヤーはだれ?

きりさめ 注目しているのは鳴上ゆーさま、僕が知ってる限り、今このゲームを最もやり込んでるんじゃないのかな? やる気全一は伊達じゃないって言うしね あとはユメ様 ちょっと信者入ってるんでサクッと優勝してほしいと思ってます。

シュウト だれに負けても悔しいので、特にそういうのは無いです。

鳴上ゆーさま キャラ別だとヤマシタさんの完二と雷波さんの直斗に注目しています 世間での評価は低い2キャラですが、全国決勝大会でも完二と直斗の可能性を見せてくれると思います また、先日のa cho3on3で一緒にチームを組んだ蝿ちゃんと空シドさんにも注目 今度はライバルとしてお互いに頑張りたいですね!

もけ 関西だと蝿ちゃんの千枝、マッドさんのクマ、ヤマシタさんの完二に注目しています この中でも特にヤマシタさんの完二ってキャラでどこまでやれるのかというところが気になっています

ヤマシタ もけと鳴上ゆーさまに注目してます。二人共メチャクチャ強くて、向上心もすごくてプレイを見ていてやり込みを感じるんで、全国の舞台で二人のプレイ見てみたいですね。

蝿ちゃん 注目キャラは真田、プレイヤーは鳴上ゆーさまですね、キャラ性能、やり込み、実績「P4U」最強と呼ばれるにふさわしいプレイヤーだと思っています 負けたくないのは美鶴 というかシュウトさんです(笑)、闘劇の借りを返したいですね。

DIEちゃん 蝿ちゃん熱いね~! こういう答えを俺は待っていたんだよ! (笑)

Q3:何でそのキャラ使っているの?

DIEちゃん ぶっちゃけ強キャラ使いに聞いても強いからとしか返ってこなさそうだけど、強キャラ使いの人から順番に聞こうか

蝿ちゃん 圧倒的なラッシュ力、ループする起き攻め、切り返し能力の高さ。千枝は全く死角の無い、文句無しの最強キャラだと確信しているんで使っています。

きりさめ 簡単かつ強くて、逆すしを立ちBフェイタルカウンターで分からせられたから

DIEちゃん ……ですよね、次いこうか次!

鳴上ゆーさま 原作のペルソナ4が大好きで稼動前からずっと鳴上悠を使おうと思っていました。キャラ愛で選んだら大当たりでしたね

シュウト ロケテに行ったとき、「ペルソナ3」をやってた嫁に「美鶴使ってきてよ」と頼まれたからです。

DIEちゃん 意外な答えだったな それじゃあもけ君とヤマシタ君は?

もけ 真田は技がかなりそろっており、プレイヤー次第でいくらでも強くなれる性能をしているという点が一番の理由です。しっかり使いこなせば最強キャラまで伸びるポテンシャルはあると思ってます。

世界王者 きりさめ
里中千枝 (PSR:873)

闘劇'12覇者 シュウト
桐条美鶴 (PSR:835)

アーケード版PSR全一 鳴上ゆーさま
鳴上悠 (PSR:920)

闘劇'12準覇者 蝿ちゃん
里中千枝 (PSR:871)

だれも認める全一完二使い ヤマシタ
巽完二 (PSR:823)

期待のルーキー もけ
真田明彦 (PSR:837)

※PSRは、2月14日時点のものです

『P4U』掲示板 今回インタビューに協力してくれたプレイヤーのホームを紹介しよう。きりさめ、シュウトは主に東京で活躍しているプレイヤー。鳴上ゆーさまは仙台で猛威を奮っているプレイヤー。蝿ちゃん、ヤマシタ、もけは関西を拠点に活躍しているプレイヤーだ。ゲームセンターで見掛けたらぜひ対戦を挑んでみよう! もけは家庭用で力を付けてきた知る人ぞ知る真田使い(17歳)だ。

「空気を全く読まない強気ムーブに期待して!」

ヤマシタ　「稼働初期は投げキャラが強いだろうから、それでしばらく食っていこう」と打算的に考えて、稼働初期からしばらく完二使ってたら完二に慣れちゃって、気が付いたらほかのキャラが使えない身体になってました。なので、割と仕方が無くって感じで使ってます（笑）。
DIEちゃん　真田の強さは確かに謎だよね～。大会でいっつも上位に居るし。ヤマシタ君はてっきりキャラ愛で使ってるのかと思ってたらそうじゃないんだね（笑）。

Q4:どのキャラが優勝すると思う?

鳴上ゆーさま　当然鳴上悠です。主人公が負けるはず無いだろ？
もけ　使ってるプレイヤーも多いですし、鳴上だと思いますね。
ヤマシタ　鳴上、千枝、クマ。低体力組はぶっちゃけそれだけで優勝キツイと思ってます。
神ちゃん　「ループする起き攻めを持っている」、「苦手キャラが少ない」、「体力が低くない」の三要素を満たす鳴上、千枝かと思ってます。
きりさめ　鳴上、美鶴、千枝、アイギスのどれかだと思うけどね。このキャラ以外で優勝できる人はとてつもなくやり込んでいて、なおかつ運を持ってる人だろうね。
シュウト　美鶴が鳴上やアイギスに勝って、千枝か美鶴に勝って……ってことで、千枝。
DIEちゃん　やっぱみんな鳴上か千枝予想は変わらないね。ゆーさまとか「主人公が負けるはず無いだろ？」ってフラグ立てちゃって大丈夫なの？
鳴上ゆーさま　主人公が負けるはず……。
一同　（爆笑）

Q5:ARC REVOLUTION CUPを観戦する上での見どころは?

きりさめ　分からん（笑）
DIEちゃん　お前に聞いた俺が悪かった……（笑）。
シュウト　最近家庭用でプレイしているんだけど、アケ勢以外にも強い人が超多い！　なので、家庭用限定のプレイヤーが予選通過して本選で大暴れする姿を期待しましょう！
DIEちゃん　確かに家庭用をプレイしていると強い人が多いよね。強い人は家庭用だけじゃなくアーケードという表舞台にもっと出てきてほしいよね。その方が絶対盛り上がるし。
神ちゃん　自分の武器は大会でいつも以上の図々しい動きができる事でしょうか、場の空気を全く読まない強気ムーブに期待してください！（笑）
もけ　自分がプレイする上で意識している部分でもあるのですが、早いゲーム展開の中での地上戦、相手のジャンプに対しての対応などに注目してもらいたいです。ほかには覚醒の止め方、入り方などの体力調整もいろいろなやり方があり、人によって個性が出てくるので、そこを意識して見てみると面白いかなと思います。
鳴上ゆーさま　覚醒というP4U独特の読み合いが一番の見どころだと思います。覚醒管理には自信があるので、応援してくれる皆さんに自分のプレイで『P4U』の魅力を伝えられたらうれしいです。自分の試合は覚醒してからの逆転も多いので、最後まで目を離さないでください！
ヤマシタ　完二はキチガイプレイするキャラじゃないぞ、ってところを見せれればなと。
DIEちゃん　お、ヤマシタ君いいね。堅実なプレイをした完二がどれだけ強いかぜひ見せてほしい。
ヤマシタ　頑張ります！
DIEちゃん　じゃあ最後にもう一度聞くけど、きりさめ何かひと言ある？
きりさめ　分からん（笑）
DIEちゃん　何か答えてくれよ！　企画倒れにする気かっ！　編集部で怒られちゃうでしょうが！

Q:最後の質問!　ぶっちゃけDIEちゃんはどうなの?

シュウト　一番お手本にするべき美鶴だと思うよ！　俺は補正切りとか、一発ネタとかそういうのを披露できればそれで満足！
DIEちゃん　いいよいいよ！　もっと褒めて！
もけ　僕が格ゲーを始めたきっかけはDIEちゃんなので神様のような存在です。
DIEちゃん　まぁ俺って実際、神様みたいなところあるからしょうがないよね。
もけ　……嘘です
DIEちゃん　……。
ヤマシタ　以前、a-choの大会（※欄外参照）の準決勝で負けたのでリベンジがしたいですね。絶対に許さないよ！
DIEちゃん　まぁ、あの大会はヤマシタ君よく頑張ったよ。でも俺の方が強いから当然の結果だね。
きりさめ　DIEちゃん？　強いよね。序盤、中盤、終盤、スキが無いよ。でも僕は負けないよ
DIEちゃん　大会でいつも俺に負けてるよ？
きりさめ　野試合は俺が勝ち越しているし！
DIEちゃん　野試合はノーカンだから。
きりさめ　うっせー（笑）
鳴上ゆーさま　とってもおいしい相手なので全国決勝大会で対戦したいのは山々ですが、そもそも自分と当たる前に真田にやられちゃう気が（笑）。
神ちゃん　DIEちゃんって、確かあの、……一回戦ボーイの人でしたっけ？　俺全二なんてそんな弱い人のことよく知らないんですよね。
DIEちゃん　……俺を馬鹿にした奴等全員覚えてろよ！　全国で恥かかせてやるからな！　もう本当に、どうなっても知らーからな！



大会ではいつも結果を残すダークホース

真田明彦

世間的評価はそれほど高くない真田だが、何故か大会では上位常連の謎のキャラ……。そんな真田の強さについて分析してみよう。やはり一番の強みは固めからのガード崩し能力。いわゆる「サイクロン連携」が真田の生命線だ。サイクロン連携まで持っていければ中下段、投げ、裏回り、攻め継続などさまざまな行動に派生できる。強いプレイヤーはこの状況に持っていくのがうまい印象があるぞ。



キルラッシュなど近付き、サイクロン連携まで持っていければ真田のターン！



サイクロンレベル3のボコスカアタックや、裏回りSBコークorフックは脅威のひと言。

真田使い、もけ（17歳）の「ちょっとアピールさせてよ！」

真田は高い体力と高火力、そして差し込みに強いしゃがみA、とっさの差し返しに強いキルラなど、いろいろな場面で使える技を豊富にそろっているのでかなり強いキャラだと思います。その上、まだまだ伸び代はいくらでも感じられるので、自分ではまだまだ扱い切れてないですが、とりあえず今目の前にある目標、「ARC」に向けて全力で仕上げていきます！　この記事を見てくれている方は「もけってだれだよ……」と感じているかと思うので、真田のキャラ性能を十分に発揮させて大会で結果を残し、最終的には真田といえば「もけ」を目指して、これからもがんばっていきます!!　シュシュシュ!!

『P4U』掲示板　※a-choの大会とは、去年11/24に京都のゲームセンター「a-cho」で開催された「P4UF」という大会のこと。準決勝の大将戦「DIEちゃん」VS「ヤマシタ」戦にて、最終ラウンドにヤマシタが体力ほぼ満タン、DIEちゃんが残り体力1割の状況から逆転負けをし、惜しくも敗れてしまったのである。ヤマシタはその後三位決定戦で先鋒で3タテをし、見事三位入賞を果たしている。

新武器・新パーツの詳細に迫る!

BORDER BREAK UNiON

今月は完全新マップの情報を入手。そのほか新武器&新パーツの性能、運用方法を紹介する。エンフォーサーX型の登場で、中量級に新時代が来る!?

ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワークロボットアクションウォーズ
■操作方法　：2グリップ＋6ボタン＋タッチパネル
■稼働日　：2012年10月11日（稼働中）
■使用基板　：RINGEDGE
[illegible]

Text：OYZ

第2期 エースボーダー最終決戦 in JAEPOショー

[illegible]

	EUST	GRF
第一戦	○	×
第二戦	○	×
第三戦	○	×

3勝0敗でEUST勝利!



[illegible]

新規マップ紹介 マデルロンド大空洞～地底の接敵～

屋外とも室内ともいえる巨大な大空洞が、マップ中央に存在する。これまでに無い戦闘が展開されるだろう。



マップ中央は、写真ような大空洞。地面には薄く水が流れ、天井はところどころ穴が空いている場所がある。視認できない通り道が多いので、索敵が重要になるだろう。



[illegible]室内部には狭い場所があるようで、不意打ちに気を付けたい。[illegible]を利用しつつ、跳弾で攻撃[illegible]といったこともできそうだ。



[illegible]正門以外にも侵入経路はあるのだろうか?　待ち構えられると厳しそうだ。

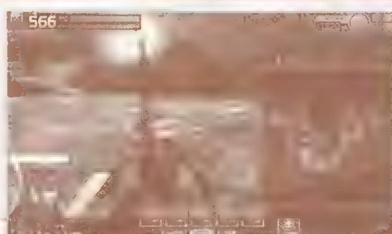


[illegible]かぶ様子は、オルグレン湖水基地のGRF軍と同じ作[illegible]

こんな戦い方になる!?　大胆予想!!

マップ中央には天井があるので、榴弾砲やエアバスターは使いにくそう。

また、隠れながらコアまで進軍が可能なので、防衛には索敵が必要とされる。攻め、守り、前線維持、どれも必要なマップだ。



既存マップの中で、唯一洞窟と呼ばれる地形があるのが、アドラ火山連峰。本マップも大空洞だからたぶん一緒!!　天井には何だか見慣れた穴もあるし……。穴の真下から榴弾を撃つテクニックができるといいなぁ。いや、きっとできる!

エンフォーサーX型

中量機体では、頭一つ抜けたクーガーSorNX型が人気。エンフォーサーX型は、これらと同等の性能だ。



部位共通の特徴は、チップ容量が比較的多く、装甲がB～C＋と中量級としては高めの部類であること。

部位別に見ると、頭部はエンフォーサーⅢ型に近い性能。胴体はブースターがB－と優秀だが、SP供給がD－と標準以下。支援にはやや活用しにくい。ただ、エリア移動が4秒なので、ベース防衛に戻りやすい。腕部はバランス型でクーガーS型の性能に近い。一番の注目は脚部。重量耐性B－は迅牙・真やディカ[illegible]と同じ。それでいてダッシュの性能がB－[illegible]を維持しつつ、[illegible]だろう。



[illegible]

◆エンフォーサーX性能表

パーツ名	パラメータ							取得素材								
	部位	チップ容量	重量	装甲				GP	必要素材						勲章	
エンフォーサーX型	頭部	2.4	610	C+	射撃補正 B	索敵 C−	ロックオン C+	500	ニュード融素子	2	銅片	10	高磁性アグミナ	1	固定砲章	15
	胴体	2.3	1,280	B−	ブースター B−	SP供給率 D−	エリア移動 B+	500	チタン鋼	10	ニュード集積体	3	モノリスNSI	1	固定砲章	15
	腕部	1.5	840	B	反動吸収 B	リロード C	武器変更 D+	500	積層重合金属	2	ソノチップ	3	ペンタクル回路	5	固定砲章	15
	脚部	1.7	1,100	C+	歩行 E	ダッシュ B−	重量耐性 B−(5,600)	500	ニュード卵	15	カロラチップ	2	破損IC	10	固定砲章	15

※セットボーナス：ブースター UP

新武器紹介

どの武器もオススメだが、特に強力の41型手榴弾・改は、プラント戦にコア攻撃にと大活躍する武器だ。

41型手榴弾・改



[illegible]装弾数が三つで、爆発半径が14mと狭いものの、爆心地で当てれば一撃大破を狙える強力な武器だ。

その使用方法だが、どちらかというと手榴弾よりもクラッカーや強化Gランチャーに近い。爆風を見越して敵の近くに転がすのではなく、敵を視認しながら直接当たる軌道で投げるといい。投げる距離と角度を覚えるだけで（41型強化手榴弾と[illegible]



[illegible]

◆41型手榴弾・改性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径	-	GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
41型手榴弾・改	投てき	爆発	110	14,500	1発×3	半径14m	-	500	ニュード胚	10	ニュード素子	10	カロラチップ	2	撃破章	15	-

41型強化手榴弾との違い

[illegible]

◆41型手榴弾・改の特徴

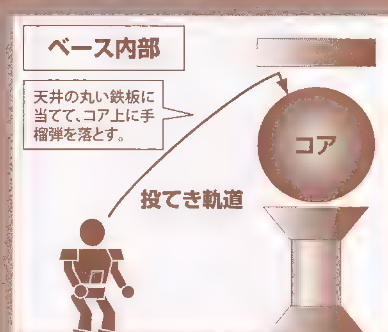
- 起爆は1.5秒と早い
- 70m前後から投げる
- 敵の腰or足元で爆発させる



[illegible]

コア攻撃の天井落とし

41型手榴弾・改は爆風半径が狭い。そのため、コア下の[illegible]（台座）の上に乗せて[illegible]。そこで、天井に当ててからコアの上に[illegible]、俗にいう"天井落とし"でコアに[illegible]中心を当てよう。[illegible]12pt.[illegible]ダメージ[illegible]になる。威力[illegible]大だ。



UAD-ガレオス



UAD-ガレオス最大の特徴は、有効射程が140mと長いことだ。ただし、射出できるヒットの数は二つで、発射間隔が長めの4連射。そのため、ジャンプで容易に回避されてしまうという弱点がある。

そのため、実戦では射程を生かした援護が主な使い方となる。味方と敵が交戦しているところに、UAD-ガレオスで援護射撃しよう。戦闘中の相手はブーストゲージを消費していることが多く、ジャンプでの回避行動を取りにくい。仮にジャンプで回避されても、着地後を味方が攻撃できる……といった具合だ。

そのほかでは、敵の乗ったカンノン・ターレットやワフトローダー、自動砲台に対してもそれなりのダメージを与えられる。一つのUAD（自動攻撃ユニット）から発射される弾の威力は、合計6,000とUAD中で最大。二つ同時に発射すれば、かなりの威力になる。



[illegible]から届く。敵に気付かれる前に、まずはこれを利用して先制攻撃すべし！ 高台などから狙えば、ターゲットを選びやすいぞ

◆UAD-ガレオスの特徴

- ・有効射程が140mと長い
- ・UAD（自動攻撃ユニット）は二つ
- ・発射間隔は長く、避けやすい

◆UAD-ガレオス性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	効果	攻撃属性	重量	連続使用	威力	有効距離	チャージ	GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
UAD-ガレオス	自動攻撃	爆発/ニュート	670	最大90秒	1,500×4	140m	25秒	750	ニュート集積体	5	カロラチップ	2	ヘンタクル回路	15	白銀武勲	30	-

ジャンプマインX

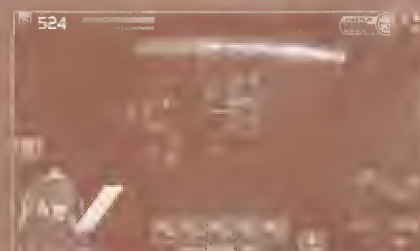


圧倒的な爆風範囲と威力を持つジャンプマインX。密集した敵の近くに仕掛ければ、その爆風範囲からマルチバスターになることが多い。ただ、所持数が二つと少ないため安易にバラ撒くのはNG。定番となる設置場所を覚えるといい。

定番設置場所の一つ目は、天井のあるプラント内。ここなら榴弾砲で除去される心配が無い。

二つ目は、相手がコア攻撃する際の進行ルート上。特に、ジャンプで進むような通路にある段差の下に設置すると効果抜群だ。

三つ目は敵の足元に直接置く。光学迷彩で接近しつつ、背後から設置しよう。これなら確実に発動させられる。設置した後は、自分が爆風に巻き込まれないように、すぐに離れること。



[illegible]二つと少ないためムダにできない。一番確実なのが、出まって占拠している敵の足元に設置すること。光学迷彩で背後から接近すれば、気付かれることは少ない

◆ジャンプマインXの特徴

- ・発動から起爆までが遅い
- ・威力が非常に高い
- ・爆風範囲が広い

◆ジャンプマインX性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	射撃方式	攻撃属性	重量	威力	装弾数	爆発半径		GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
ジャンプマインX	投てき	爆発	240	15,000	1発×2	半径28m	-	500	複層重合金属	2	黄金片	15	高磁性アクミナ	3	工作章	20	-

リペアセントリーγ



[illegible]
また、有効距離が100mと長いので、遠くから設置しても修理できる。ただし、修理速度が遅い影響で、味方が撃破されたのを見てから設置しても、多くの場合は再始動が間に合わない。

実戦では、修理を重視してあらかじめ設置しておこう。激戦区となるプラントの手前80mから100m地点が理想。先に設置しておけば有効距離内で撃破された味方は再始動できる。自分も有効距離内で動ければ、修理しながら戦えるぞ。

時間さえ気にしなければ、破壊された施設の修理にも有効。ただし、修理したい味方の手前に施設があると、近い標的を優先的に修理してしまう。置く場所には注意する必要がある。



[illegible]リギリで設置しておけば、破壊される確率が低い。上下の斜角は無いので、段差のある場所には置かないように。

◆リペアセントリーγの特徴

- ・修理速度は遅い
- ・有効距離が100mと長い
- ・瞬時の再始動には向かない

◆リペアセントリーγ性能表

アイテム名称	パラメータ							取得条件									
	効果	攻撃属性	重量	連続使用	修理速度	有効距離	チャージ	GP	必要素材						勲章		ユニオンレベル
リペアセントリーγ	修理/再始動	–	460	最大160秒	C–	100m	20秒	500	ニュート誘導素子	1	黄金片	25	モノリスNSI	2	再起章	15	-

新武器&新戦法対策

[illegible]

主武器でありながら爆発属性という、面白い性能の炸[illegible]。[illegible]。この[illegible]すること。こうすると爆風が自身にも届くためダメージを受け、最悪自爆する。タックルなど近接アクションを持つ敵はこれで接近を拒むが、持っていないなら大胆に接近していい。瀕死の敵であれば自爆を恐れて撃つのを止めるので、一方的に攻撃できる。



ハリアユニットがあれば、さらに自爆を誘いやすいぞ。

フレアグレネード[illegible]ベース前で迎撃

これまでベース防衛といえば、ベースに再出撃して待ち伏せしつつ迎え撃つのが基本だった。ただし、フレアグレネードを持つ敵には、この方法だと迎撃が遅れる。あらかじめ敵がフレアグレネードを持つかどうかの見極めが必要だが、フレアグレネードを持った敵コア攻撃の機体には、ベース手前のプラントから再出撃しよう。強襲が理想で、併走するor後ろから追撃して撃破できる。



フレアグレネードには、手前プ[illegible]

UAD-[illegible]

UAD系統は、UAD展開→UAD移動→ターゲットに貼り付く→UADから弾を発射、の流れで攻撃する。この回避[illegible]。

タイミングは、ターゲットに貼り付いた直後。ここでジャンプして[illegible]。[illegible]



ジャンプ[illegible]で、滞空[illegible]を延[illegible]

リペアセントリー[illegible]に入る

リペアセントリーγの回復弾は、設置した支援が撃破されても継続する。簡単な対策は、高威力武器で瞬時に破壊すること。ただし、これが不可能な場合には、自機で回復弾をさえぎるといいぞ。



ジャンプマイン[illegible]から離れる

発動から起爆までに時間がかかるので、ダッシュB+相当の脚なら、発動した瞬間からダッシュ連打で離れれば起爆までに逃げられる。うまくいけばノーダメージ、最低でも小ダメージで済むぞ。



ダッシュ連打[illegible]離れ[illegible]少しでも[illegible]かる[illegible]

エンフォーサーX型を使用したアセンブル例

プラント制圧用強襲アセンブル



エンフォーサーX型の脚部を元に、できるだけ装甲を上げた機体。平均装甲が[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
STAR−10C	強化型Gランチャー	デュエルソード	AC−マルチウェイII

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲	性能		
頭部	ヘヴィガードG型	2.0	840	A+	射撃補正 D+	索敵 D+	ロックオン D+
胴体	ヘヴィガードG型	2.0	1,570	A+	ブースター C	SP供給率 C+	エリア移動 E
腕部	ロージー LM	1.8	980	A	反動吸収 C	リロード C+	武器変更 D
脚部	エンフォーサーX型	1.7	1,100	C+	歩行 E	ダッシュ B−	重量耐性 B−(5,600)

チップの種類チップコスト	・しゃがみ(1)・対実弾防御III(4)・対爆発防御(1)・重量耐性(1)

[illegible]チップ中量[illegible]火力アセンブル



X型を基本に、腕部だけをIII型にしたフルエンフォーサー。若干重量が増える[illegible]

主武器	副武器	補助装備	特別装備
GAXエレファント	フラズマカノンUG	インハクトボムS	ハリアユニットβ

部位	パーツ名	チップ容量	重量	装甲	性能		
頭部	エンフォーサーX型	2.4	610	C+	射撃補正 B	索敵 C−	ロックオン C+
胴体	エンフォーサーX型	2.3	1,280	B−	ブースター B−	SP供給率 D−	エリア移動 B+
腕部	エンフォーサーIII型	1.6	850	C	反動吸収 B+	リロード C+	武器変更 D
脚部	エンフォーサーX型	1.7	1,100	C+	歩行 E	ダッシュ B−	重量耐性 B−(5,600)

チップの種類チップコスト	・セットボーナス強化(1)・しゃがみ(1)・対爆発防御II(2)・対実弾防御III(4)

計略内容やシステムを調整したVer.3.594_Eが稼動開始！

三国志大戦3 ～WAR BEGINS～
■メーカー：セガ
■ジャンル：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー+トレーディングカード+3ボタン+トラックボール
■発売日：稼働中
■使用基板：LINDBERGH
■ネットワーク：ALL.Net

先日バージョンアップが実施された『三国志大戦3』。いち早く環境の変化に対応するためにも、修正点を確認しておこう。荀銀STO君主のコメントにも注目だ！

変更点多数！ Ver.3.594_E 稼働中

先日、久々のバージョンアップが実施されVer.3.594_Eが稼動した。今回はEXカード追加後に実施されたVer.3.594_Dと比べても変更点が多く、さらに計略の調整に加え、奥義や士気上昇速度といったシステム面にも調整が入った。特に士気上昇速度の変化が主君たちに与える影響は大きい。前回までのバージョンでは、一試合で使用可能な士気が約34だったのに対し、Ver.3.594_Eでは約31となっている。そのため、以前までの感覚で計略を使用していると、肝心な場面になってから士気が足りない!? なんてことも起こりうる。

計略は下方修正された計略が少々多いが、士気上昇速度の関係で大きく環境が変化することが予想され、これらの計略も十分、効果的な運用が可能なものも多い。また、奥義の面では全体的に兵力が回復する系統の効果が上昇した。

今回はどんなデッキが環境をリードしていくのか!? 今後も『三国志大戦3』から目が離せない！

▼奥義変更点リスト

システム名	変更点
士気上昇速度	↓

▼奥義変更点リスト

奥義名	変更点	調整
兵力増援	ゲージMAX時の回復値↑	↑
七星祈祷	ゲージMAX時の回復値↑	↑
転身増援	ゲージMAX時の回復値↑	↑
集中増援	ゲージMAX時の回復値↑	↑
撃破鼓舞	ゲージMAX時の効果時間↑	↑
戦乱猛攻	ゲージMAX時の効果時間↑	↑
突撃闘陣	効果範囲縦↓	↓
精兵集陣	ゲージMAX時の効果時間↓	↓
知力昇陣	ゲージMAX時の効果時間↓	↓
武昇/知昇※3	効果時間↓	↓
奮攻/奮攻※3	兵力回復間隔↑	↓

▼計略変更点リスト

武将名	Ver.	勢力	レア	計略名	変更点1	変更点2	変更点3	調整
[illegible]	3.0	魏	SR	覇者の求心	範囲縦↑			↑
[illegible]	3.0	魏	R	魏武の大号令	効果時間↑			↑
[illegible]	3.0	魏	R	刹那の号令	効果時間↑			↑
[illegible]	3.1	魏	R	危地の統率	効果時間↑			↑
[illegible]	3.5	魏	R	知勇一転号令	範囲↑			↑
[illegible]	3.5	魏	SR	英知の大号令	武力上限値↑			↑
[illegible]	3.0	魏	R	隻眼将の大喝	範囲↓			↓
[illegible]	3.0	魏	SR	機略自在	妨害効果時間↓	武力ダウン値↓		↓
[illegible]	3.0	魏	R	魏武の強兵	効果時間↓			↓
[illegible]	3.59	魏	R	荀血の証	速度↓			↓
[illegible]	3.0	蜀	R	桃園の誓い	効果時間↑	範囲↑		↑
[illegible]	3.1	蜀	UC	天意の導き	範囲↑			↑
[illegible]	3.5	蜀	UC	蜀呉の連合攻勢	効果時間↑	弓射程↑	槍長さ↑	↑
[illegible]	3.59	蜀	SR	侠者の陣法	効果時間↑			↑
[illegible]	3.59	蜀	UC	旋略・剛槍車輪	(↑)効果時間↑※1	(↓)効果時間↓※1	(↓)武力上昇値↑※1	→
[illegible]	3.0	蜀	C	蜀への誘導	妨害効果時間↓			↓
[illegible]	3.5	蜀	R	寡兵の咆哮	武力上昇値↓	速度上昇値武力↑		↓
[illegible]	3.5	蜀	UC	寡兵の落雷	威力↓			↓
[illegible]	3.59	蜀	SR	虎髭の覇気	(↑)武力上昇間隔↑			↓
[illegible]	EX	蜀	SR	真・桃園の誓い	効果時間↓			↓
[illegible]	3.1	呉	SR	人心の掌握	範囲縦↑			↑
[illegible]	3.59	呉	SR	神弓の極意	効果時間↑			↑

武将名	Ver.	勢力	レア	計略名	変更点1	変更点2	調整
[illegible]	3.59	呉	SR	攻護の名君	効果時間↑	範囲縦↑	↑
[illegible]	EX	呉	SR	雄飛の極意	効果時間↑		↑
[illegible]	3.0	呉	SR	河賊の粘り	範囲↓	ダメージ軽減率↓	↓
[illegible]	3.59	呉	SR	究極の大号令	効果時間↓	範囲横↓	↓
[illegible]	3.59	呉	R	呉下の阿蒙	武力上昇間隔↑		↓
[illegible]	3.0	群雄	SR	傾国の舞	城ダメージ↑		↑
[illegible]	3.0	群雄	R	天下無双・改	効果時間↑	回復値↑	↑
[illegible]	3.0	群雄	SR	天下無双	武力上昇値↑		↑
[illegible]	3.1	群雄	SR	全軍突撃	範囲↑		↑
[illegible]	3.5	群雄	SR	人馬の大号令	効果時間↑	範囲↑	↑
[illegible]	3.0	群雄	UC	破滅的な献策	効果時間↓		↓
[illegible]	3.59	群雄	R	天の騒乱	天属性の速度↓	効果時間↓	↓
[illegible]	3.1	漢	C	虚言流布	範囲↓		↓
[illegible]	3.1	漢	R	憂国の戦計	範囲↓		↓
[illegible]	3.5	漢	R	憂国の大進軍	効果時間↑		↑
[illegible]	3.5	漢	R	逆境の剛槍	武力上昇値↑		↑
[illegible]	3.5	漢	SR	逆境の神速行	効果時間↑	武力上昇値↑	↑
[illegible]	3.5	漢	SR	亡国の舞	国力減少間隔↑		↑
文醜	3.5	漢	R	憂国の大襲撃	武力上昇値↓※2	回復値↑※2	→
[illegible]	3.5	漢	R	憂国の大進撃	効果時間↓		↓
[illegible]	3.59	漢	UC	逆境の剛弓	武力上昇値↑		↑
夏侯惇&夏侯淵	EX	漢	SR	憂国の攻勢	効果時間↑	範囲↑	↑

有名プレイヤー荀銀STO君主に聞く！ バージョンアップ後の環境とは!?

――今回のバージョンアップで環境に変化を与えそうな要素はありますか？

荀銀STO（以下、STO） 士気上昇速度の変化が一番大きいと思います。一試合の士気が多いと試合展開がどうしても早くなってしまいますからね。個人的にはゆっくりした展開が好きなので、もう少し落としてもらってもいいくらいです。

――今回の環境をプレイする上でおすすめのカードやデッキはありますか？

STO おすすめは【UC】甘皇后です。撤退さえしなければ永遠に敵城を攻め続けられるので（笑）。デッキとしては周りのパーツが変わらず強い「真桃園の誓い」の【EX】劉備デッキです。まだまだ強いと思います。「英知の大号令」デッキは、武力上限は上がりましたが知略昇陣の効果時間か短くなったので、その分、「賢女の教え」を入れなければならないなど、デッキ構築に変更を加えなければならなくなりました。

――プレイヤーに向けて一言お願いします。

STO みんな、俺たちの『三国志大戦』を楽しもうぜ！

※1：(↑)と(↓)については、それぞれ旋略使用時のカードの向きを記しています　※2：については、国力あり時の調整になります　※3外伝になります

セットプレイに対する革新的防御技術登場!?

家庭用のおかげでまだまだ新ネタが出てくる本作。今回は、最近某パイ使いがトレモで発見した受け身後の複合入力テクニック（通称:五郎式）を紹介しよう。

Virtua Fighter5 Final Showdown VERSION A REVISION 1

■メーカー	セガ
■ジャンル	3D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■稼働日	2011年11月24日（稼働中）
■使用基板	LINDBERGH
■ネットワークシステム	ALL.Net

Text:矢水

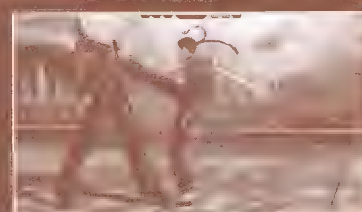
厳しい受け身攻めにこそ力を発揮する防御技術

横転受け身後には「ガードしかできない」時間が3フレームあり、ここに中・下段攻撃を重ねられると避けることができない。このため受け身攻めでは中段攻撃の重ねを軸に、各種投げやガード崩しで立ちガードを崩すという二択が強力。セットプレイとして、上級者の戦術にも多く組み込まれている。

今回発見されたのは、この重ねに対して有効となる仕込み系の技術で、「受け身後のガードしかできない時間に重ねられた技は自動でガードし、重なっていない場合には避けや打撃技を出すことができる」という画期的な防御技術。しゃがみ投げを所持するキャラやラウ、アキラなどの受け身攻めが強力なキャラとの対戦で重宝するので、理論と入力方法を覚えて戦術に組み込んでいこう。



立ち&しゃがみ投げに対しては、スカリに反撃で中段ニーを入れて大ダメージ。



受け身で受け身中…を押しっぱなし…を入れ…ければ



重ねた中段攻撃に対しては自動でガードできるのでノーリスクとなる。

五郎式の理論と入力方法

受け身後のガードしかできない3フレーム間に重なった技は、Ⓖボタンさえ押されていればガードできる。例えば受け身後に⇨Ⓚ＋Ⓖで暴れたときにⓀ＋Ⓖをそのまま押しっぱなしにしたとする。この場合、基本的には受け身後に⇨Ⓚ＋Ⓖが出るが、中段攻撃を重ねられた場合はⒼボタンが押されているので自動的に立ちガードしてくれる。これに、簡易投げ抜けを早く入力し過ぎたときに起こるノーガード状態を組み合わせて作られたのが右の手順。受け身後の先行入力の受け付け開始前にⓅ＋ⒼorⓀ＋Ⓖを入力し押しっぱなしにすることで、Ⓖボタンを押したまま各種行動ができる状態を作り出せる。Ⓟ＋ⒼorⓀ＋Ⓖはその後に出す技に合わせ任意に選ぼう。なお、Ⓟ＋Ⓚ入力は現状では出す方法が無い（Ⓚ＋Ⓖ＆Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ入力は上記の押しっぱなし方法を活用）。

受け身のⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ入力後に一度ボタンを離し、先行入力の開始前にⓅ＋ⒼorⓀ＋Ⓖを入力してボタンをそのまま押しっぱなしに。Ⓟ＋ⒼorⓀ＋Ⓖの入力が早過ぎると受け身後に通常のガード状態になるので注意。

▼

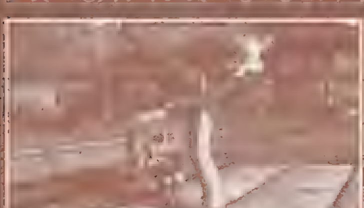
Ⓟ＋ⒼorⓀ＋Ⓖを押したまま受け身動作終了時の先行入力中に避けか空いたボタンを使って打撃技を入力。レバー下要素方向を入力する場合、起き上がる前にレバーを離すように（しゃがみガードになるため）。

▼

うまく入力できていれば重なった中段攻撃は自動でガードし、それ以外の行動に対しては②で入力した行動が発動する。避けを入力時はダッシュ入力後にⓅorⓀを離せば避けキャンセルガードへも移行可能。

実戦での使いどころ

セットプレイで中段攻撃を重ねてくる場面で使うのが基本。対となる選択肢が投げの場合は打撃、ガード崩しの場合は避けや下段攻撃を仕込む。しゃがみ投げにはどちらでも勝てるので特に有効だ。また、遅らせ受け身で重ね技を空振りさせての反撃、重ねミスを期待してのさばき技を狙うときの保険としても利用価値が高い。受け身後以外では通常の起き上がりのほか、ジャンの［⇨⇨Ⓟ］やアキラの［⇨⇨Ⓟ＋Ⓚヒット時Ⓟ＋Ⓖ］後などにも活用できる。



崩し手段のメインが投げのキャラには、打撃技が重なる時間が長いその場受け身からの打撃仕込みも悪くない。ただし立ち状態なので、ガード崩しとキャッチ投げ持ちには危険。

五郎式への有効な対処法

特に有効となるのが、避けと立ち技の両方に勝てる上段の回転攻撃。横転受け身はしゃがみ状態で上段攻撃が重ならないため、受け身の終了に合わせて出せば持続を当てることも可能。下段攻撃を重ねていくのも効果的だ。これ以外では、打撃仕込みにはアッパー系の技を重ならないように合わせ、避け仕込みには投げや中下段の回転系の技（中段は重ねないように注意）を狙っていこう。投げる場合は、簡易投げ抜けされにくい⇩方向の投げが有効だ。



ブレイズやパイなどの上段全回転攻撃は、持続の後半がカウンターヒットすると追撃できるので有効活用したい。受け身から通常の立ちガードされた場合にスキが小さくなるのも利点。

トレモあれこれ トレモのコマンド記録で練習する場合にはパイの⬇⇘Ⓟ＋Ⓖから⇘Ⓚ、⇩Ⓚ、ダッシュからの立ちorしゃがみ投げを記録させてやるのがお手軽。⇘Ⓚはジャスト受け身と通常受け身のどちらにも重なり、⇩Ⓚは通常の受け身にしか重ならない。打撃ガード後にボタンを押したまま歩いたり技を出せれば成功している証拠。慣れたらほかのセットプレイも記録させて練習しよう。

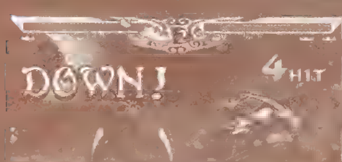


『ヴァンパイア』シリーズ集大成

「ヴァンパイア」シリーズの2作品が一つのソフトになって家庭用ゲーム機で登場！　待望のオンライン対戦にも対応している。今回は収録タイトルの魅力に迫る！

ヴァンパイア リザレクション
■ジャンル　：対戦格闘
■対応機種　：プレイステーション3／Xbox 360
■プレイ人数　：1〜2人（オンライン時：2〜8）
■CERO　：C（15才以上対象）
■発売日　：2013年3月14日発売予定
■価格　：2,990円（税込）
■オンライン　：対応

『ヴァンパイアハンター』（以下『ハンター』）と『ヴァンパイアセイヴァー』（以下『セイヴァー』）が一つのソフトになって家庭用に登場！　今回の記事では、本作の魅力とともに、プロモーション映像（http://www.capcom.co.jp/VR/）に出演したウメハラVS. sakoの試合から本作ならではのテクニックを紹介する。



HD画面に対応！

HDにも対応した美しい画面での対戦が楽しめる。画面表示の一部も、今風にアレンジされる。もちろ[illegible]



オンライン対戦が実現！

[illegible]世界に居るプレイヤーとの対戦が楽しめるのだ。

「ヴァンパイアハンター」とは？

吸血鬼や[illegible]など、[illegible]のモンスター[illegible]が対戦するという[illegible]な世界設定が話題になった『ヴァンパイア The Night Warriors』の続編。1995年3月にアーケードで稼動し、対戦のスピード感に多くのプレイヤーが魅了された。前作のボスキャラクター二体と、新キャラクターが二体追加されたことで、多彩な対戦カードが実現。攻めの要となる「チェーンコンボ」（右ページで詳しく紹介）は、前作よりも繰り出しやすく設定され、より遊びやすい作品へと進化したことでも高い評価を受けた。



新キャラクターの一人、ドノヴァンは[illegible]の通り「ヴァンパイアハンター」を生業にしている。本シリ[illegible]れたストーリーも高く評価されて[illegible]

「ヴァンパイアセイヴァー」とは？

シリーズ第3弾として、1997年5月にアーケードで稼動。受けたダメージの一部が、一定時間経過することで回復する「インパクトダメージゲージ」を導入したことでゲームの展開が[illegible]。[illegible]キャラクターの一部を入れ替え、総勢15キャラクターが登場。前作まで好評を博した「チェーンコンボ」や「ガードキャンセル」といったシステム群が、使用する場面を見極めて使うことでより強さを発揮する形に変更され、対戦の駆け引きがより奥深くなった。



[illegible]

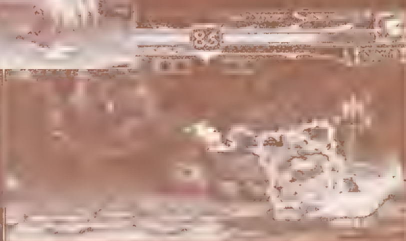
ウメハラとsakoの 歴史的証言＆対戦を目撃せよ！

新たなコミュニティを作った『ヴァンパイアハンター』

『ヴァンパイア』シリーズには、ボタンを弱～中～強と押していくことで繰り出せるコンビネーション攻撃「チェーンコンボ」が存在するため、多くの格闘ゲームで課題となる連続技の難度が大きく緩和されている。特に『ハンター』では、前作よりもチェーンコンボの入力タイミングが長くなり、アクションゲーム感覚の操作で、キャラクターの基本的な連続技を覚えることが可能になった。このため、当時大ブームとなっていた格闘ゲームに慣れたプレイヤー以外にも、本作から格闘ゲームを始めるプレイヤーが数多く現れ、ゲームセンターがより一層活気ある場所になっていった。そして、当時、格闘ゲームブームの中で自然と拡大していた、腕を競い合う大会が流行したことも加わり、プレイヤー同士の交流もより盛んになっていった。



格闘ゲームというと、複雑な操作を覚えるまでに手間がかかる印象が強いが、本作は初心者への間口を広く取った設計になっている。ES技やEX技といった強力な必殺技が、比較的簡単なコマンドで出せるため、練習するコマンド数がそれほど多くないのもうれしいところ。



『ヴァンパイア』シリーズの特徴として、ガードを揺さぶる能力が高いキャラクターが高い評価を受けることが多い。ガードの揺さぶりからコンボを決めて、相手の起き上がりや復帰を再び攻めるのが『ヴァンパイア』シリーズ共通の勝ちパターンの一つとなっている。



ウメハラの技から知る『ヴァンパイアハンター』のポイント

ウメハラが『ハンター』で取る動きは、地上戦でのけん制と飛び道具を軸にした堅実な立ち回り。『ヴァンパイア』シリーズは、『ハンター』を問わず、ほかのシリーズでも密着距離でのガードの揺さぶりが強力だが、『ハンター』では接近までにかかる攻め手にそれほどアクロバティックなものが無いため、いかに攻めさせないかということが重要になる。ウメハラの動きは、高いレベルでこのセオリーを実現しているものと言えるだろう。画面端に追い込んだキャラクターに対して、飛び道具でトリカゴ状態を作り出す『ストリートファイターII』を思い起こさせる戦術を見せ付けるなど、オリジナリティあふれる攻略スタイルを見せ付けてくれた。オルバスでは、ゲージを使うことで繰り出せる隠し技のカニパンチでsakoをK.O.するなど、お茶目な一面も見どころだ。



[illegible]生するのも『ヴァンパイア』シリーズならではの要素。この駆け引きをうまく制して、ダメージチャンスを作り出すウメハラの動きにも注目だ。

至高の格闘ゲームが家庭用に再臨！

研ぎ澄まされたテクニックを競った『ヴァンパイセイヴァー』

『セイヴァー』の最大の魅力といえば、やり込むほどに奥深さを増していく絶妙なゲームシステムの調整だろう。たとえば、「弱攻撃の連打キャンセルをヒットさせた場合は、やられ時間が中攻撃相当になる」、「アドバンシングガードはボタンを押した数で成功率が変化する」といった、隠し要素的なシステムは、やり込みを増していくに連れて実用的な場面が増えていく。こうした、深いやり込みに耐えうるち密なゲーム設計がされていたことも、いまだに本作が愛し続けられる理由の一つだ。また、一部の技を特定の条件下で繰り出すことでガード不能になる、といった現象が発覚した後も、多くのプレイヤーが、その狙いどころと回避方法を突き詰めようとするなど、前向きなやり込みが進められたのも本作ならではの現象といえる。



システムを組み合わせて活用することで、戦術が大きく広がるのも本作の魅力。特に、連続技や連係の面では、大きな伸びが見られ、稼動中期以降は、さまざまな新テクニックが発見されていった。バレッタの有名な「sakoスペシャル」もそのテクニックの一つだ。



ビシャモンの絡め魂や、ザベルのジャンプ弱Ⓚからの連係は特定の用途で使うと、ガード不能現象を誘発させる。こうした現象に対して、禁止するという方法を選ばず、活用したり、対策を講じるという前向きなやり込みをするプレイヤーが数多く見られた。



sakoの技から知る『ヴァンパイアセイヴァー』のポイント

『セイヴァー』では、今までのシリーズよりも動きの自由度が増え、攻めに入るまでのバリエーションが豊富になった。その多彩な動きを、さまざまなキャラクターで見せ付けてくれるのがsakoのプレイだ。レイレイでは、旋風舞を使ったガードの揺さぶりや、デモンクレイドルに対応する攻め方を披露。そして、メインキャラクターとして知られるバレットは、ダッシュ立ちⓅを要としたラッシュで終始試合のペースをコントロール。ダッシュ立ちⓅ→立ちⓅにヒット確認を交えつつ攻め込む動きは、ガードキャンセルやアドバンシングガードに対して極めて有効な揺さぶり手段となっている。地上でのガードの揺さぶりに対しては、空中へと逃げるのも選択肢だが、sakoは、空中ガードにリスクを負わせる手段を多数使用することで、攻めの厚みを増している。



上級者同士の対戦では、攻めの初手にアドバンシングガードやガードキャンセルを狙[illegible]

『ヴァンパイア リザレクション』公式HPで3／1より順次公開予定！

http://www.capcom.co.jp/VR/

海の王様

猛者通信 ～雪の魔王編～

フロロ46号 はじめて見た～。レガウの魂劇場版

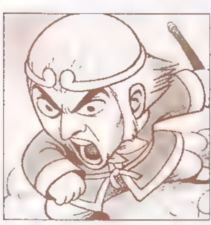
迫り来る大気汚染！ モーデン軍すらシャッポを脱いで逃げ出したくなる怒とうのカタストロフを前にしながらも、ダップセはギルドメイジのマネごとをしながら余裕の湧血ぶりであった。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

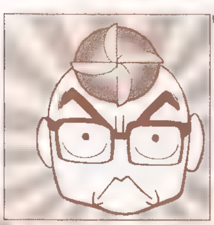
登場人物みたいな



まさ
ここ3日は平均[redacted]「成長期アリ」と診断されかねない勢いでR。でもこの感じ、なんだか懐かしいや、へへ。ひいきのカレーは神保町メーヤウ。



ケソ
書いても書いても減らぬ原稿を前にして、一次産業への転職を考えるモーター隷奴。ひいきのカレーは新大阪駅構内のモジャカレー。



でそ
インフル未遂で倒れたタキョスに代わり、今回刑事代打撃として借り出されたクラッチヒッター。ひいきのカレーは新宿のハイチカレー。

FISH ON : 01

世界よ！ これがカプコン30周年だ！

Legendary Wings.

副編でそ　つーわけで、今回の猛者のお題は、Playstation3とXbox 360で配信が始まる『カプコン アーケード キャビネット』なんだけどよ。

まさ　おいおいでそや。どうしてオモムロに今回のお題が決まってるのか、その経緯を話しておかないとシヴィラシステムに睨まれるぞワーレー(テクナート調)。

でそ　決まった経緯も何も、ダップセが『サイドアーム』勝負でカプコン開発チームに負けたのが原因だろーが(下記カコミ参照)！

ケソ　なんだいなんだい。でそも敗因の一旦を担っているくせにさ。

でそ　ああん？　聞こえんなァ～(ゴクチェル風)。とりあえず、今回は4ページにわたって『カプコン アーケード キャビネット』を紹介しなくちゃいけないんだからよ。サクサク行こう。

ケソ　ハイッ！『カプコン アーケード キャビネット』とは、カプコン30周年記念プロジェクトの一環として用意された企画であり、ダウンロード配信でカプコンの8bit時代のレトロゲームを余すことなく楽しめるシステムの名称であります(資料より)！

まさ　カンペ読みご苦労。ここでいう"キャビネット"とはつまりは筐体のこと。このゲームは、遊びたいタイトルをダウンロード購入し、自分だけのカプコンゲームが詰まった筐体を作ろうという寸法さな。

でそ　しかし、これまた濃いタイトルがそろったな～。

ケソ　8bit時代はホンマ名作ぞろいやで。

まさ　本シリーズで配信されるのは全部で15タイトルか。

でそ　このうち『ブラックドラゴン』だけは、『カプコン アーケード キャビネット』に無料で付いてくるぞ。

ケソ　ゲームはそれぞれ単体でもダウンロードできますけど、年度ごとに3本一セットでまとまった、パック購入もできるんですよね。

でそ　パック購入の方がお得なので、一気に購入するのがオススメだな。



『ブラックドラゴン』だけは無料でダウンロードが可能！　一度は遊んでおこう。

FISH ON : 02

蘇る弥七伝説 消えた姫君を追え

Ghosts'n Goblins.

でそ　基本的にすべてのタイトルはアーケード版を徹底再現しているんだが、この時代のカプコンゲーって平均的に難度が高いじゃん？

ケソ　ごもっとも。

でそ　そこで、初めての人にも生きる喜びを与える"カジュアルモード"という、低難度モードも追加されてんだよ。敵の攻撃頻度や自機の強化、タイムの延長などなど、自分の腕前に合わせて、遊びやすいように細かくセッティングできるのがいいな。

まさ　それであれば、頑張り次第で初見でも二周目の剣王アキレスを倒せそうさね。

でそ　いや、それはさすがにカジュアルでも厳しいんじゃないか？

まさ　カジュアル剣王、いわばカジュ剣とも一度剣を交えてみたいさね。そのほかに新要素などは無いのかねアアン？

けそ　新要素といえば、二人同時プレイがありますよ。

まさ　愛の2P攻略は、もともと『ソンソン』や『1943』といったタイトルに付いておったではないか。

ケソ　それがですね、『カプコン アーケード キャビネット』では、オンラインを介して二人同時プレイができるんですよ！

まさ　それはつまりアレかね、南極と北極のプレイヤーが、離れた場所でありながらも"絶対合体"ができてしまうということかね。

でそ　そこまで離れる必要は無いが、まあそういうことだな。

ケソ　ほかにも、Playstation3版はプレイ動画をYoutubeにアップすることができるし、Xbox 360版は、スクリーンショットをFacebookにアップすることができるんですよ。

でそ　ソーシャルメディアともうまく連動してるので、自宅のゲーム機だけでなく、外の世界に広がっていくのもいいよな。

まさ　ほむ。自慢のドヤプレイを、世界の民草たちに広く配信できるというわけだな。こりゃあ久しぶりにハイスコア熱も過熱しそうだわい。



本作は国内版のみならず、なんと海外版も収録！　一部ゲームバランスなどが変わっている。

CAPCOM ARCADE CABINET レトロゲームコレクション 30th ANNIVERSARY CAPCOM

特別番組収録記

Web用の特別番組作成に協力させていただいたがどうか。

去年の12月ごろのことである(漠然)。カプコンより三十周年を記念した『カプコン アーケード キャビネット』が配信されるという情報をマッスル北裏(元アルカディア編集部員にして、現カプコン在籍)より伝えられたダップセは、新宿にある東京カプコンへと赴きつつ、社の近くにあるラーメン屋"満来"(食べログラーメンランキング新宿地区5位)で食欲を満たすのであった。

と同時に、同社より『カプコン アーケード キャビネット』の配信開始を記念して、元ゲーメストスタッフとのレゲー対談番組をWebで流したい」という依頼を受けたダップセ。しかし、『アーケードキャビネット』に収録されたタイトルが稼動していた当時は、ゲーメスト編集部員でもなんでもなく、ただの釣り馬鹿(まさ)とBeep読者(ケソ)だった二人が、メストの代表者面してノコノコと馳せ参じていいのだろうか。いやよくない。

ー続くー

空に、地底に、荒野に！ 配信第一弾は、あのゲシター一味に会える！

配信中

まさ　最初に配信されたのは1987年発売のタイトルを集めた『1987パック』か。しょっぱなからカプコン濃度の高いタイトルがそろっティールな。
でそ　『ブラックドラゴン』は無料だから、実質的には『1943』と『必殺無頼拳』の二本ということになるな。
ケソ　『ブラック～』は一時基板の値段も高騰してましたね。それがロハで遊べるたぁ、長生きはするもんです。
まさ　『必殺無頼拳』は、のちの『ゴッドハンド』のベースとなった作品だよね（ちと強引）？
ケソ　サイ投げ女を抜けられずにあきらめていた思い出があります。
まさ　27年ぶりにカタキを討つのもまた一興であろう。何ならカジュアルモードにお世話になるといい。



1987年登場。横スクロールタイプのファンタジーアクションゲームだが、『魔界村』との差別化で、縦スクロール要素が多めに入っているのが特徴。主人公ブラックタイガーは闇の中に葬られた王国に、光と平和とその他もろもろを取り戻すため、ドラゴンに立ち向かう。ショップで武器や鎧を強化できる。カプコン公式通貨単位「ゼニー」は本作初出。



1987年開戦。大ヒット作である「19～シリーズ」第二弾。残機制からエネルギー制に変化し、パワーアップも3WAYやオート連射など豊富に追加された。『1942』における緊急回避システムは宙返りであったが、本作は画面上の敵と敵弾を一掃する「メガクラッシュ」を使用可能。一年足らずで恐るべき進化を遂げた米軍機に、さしもの帝国海軍もタジタジである。



1987年登場の縦スクロール型アクションゲーム。主人公、リュウとコウは、故郷の"パラダイスシティ"に平和を取り戻すため、世紀末風味全開のゲシター一味と戦うのだ。真上からの見下ろし視点が特徴で、パンチと蹴りで敵と戦う。ボタン同時押しで必殺技であるところの回し蹴りを出せるが、「必殺無頼拳」と銘打たれてるのに必殺技は蹴りというのが味わい深い。

伝家の宝刀、魔界村投入の激烈配信第二弾！

3月5日配信！

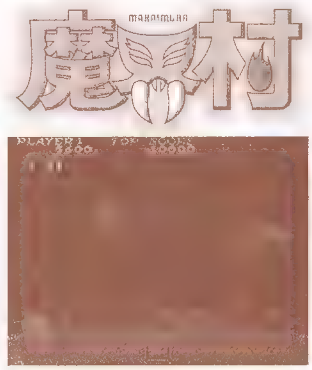
でそ　第二弾は『1985-Ⅰパック』。やっぱメインは『魔界村』だろうな。
ケソ　ステージ間のマップ画面を見ているだけでもワクドキが止まらないという感じでした。
まさ　しかし当時としては難度が高く、財布の中身も魔界へと連れ去られまくりであったがね。
でそ　ひょっとして、今の時代に「『魔界村』と同等の横スクロールアクションを作ろう」と頑張っても、なかなか作れないんじゃないか。
ケソ　センスの塊ですからね。
まさ　『ガンスモーク』はカプコンゲームおなじみの"馬"が初登場するタイトルだな。ここから『天地』シリーズや『ナイツオブブラウンド』の馬につながっていくのであろう。



1985年稼働の縦スクロールアクションシューティングゲーム。西部劇がテーマで、プレイヤーは、二丁拳銃の賞金稼ぎ"ビリー"となって、お尋ね者の賞金首と対決していく。攻撃方向の設定が独特で、レバーではなく、三つのボタンの組み合わせでショット方向を細かく調整可能。後年のカプコン作品でおなじみの「馬」が登場し、騎乗すると敵弾耐久力が上がる。



1985年稼働。強制縦＆横スクロールシューティング。ショットボタンで前方ショットと爆弾を投げ、方向切り替えボタンで左右の方向転換を行なう。ステージはAからZまでアルファベットで区切られており、セクションE、J、O、T、Zにはボスが待ち受ける。画面、曲、キャラが渋く、当時は台に座っているだけでも玄人扱いされたゲーマー試金石的な存在!?



1985年開村。カプコン黎明期の代名詞ともいえる大ヒット横スクロールアクション。ゲーム性、ビジュアル、サウンド、どこを切っても当時のトップクラス。主人公アーサーを操り、魔界村へさらわれた姫君を助け出すのが目的。一周目は小手調べで、二週目が真のエンディングというプレイヤーを甘やかさない"カプコン二周目エンドの掟"を打ち立てた作品でもある。

　ということで、何とか理由をこじ付けてカイゼルちくわとげっつ☆先生にお役目を押し付けて難を逃れようとしたダップセであったが、包囲網はことのほか厳しくこれを断念。気を取り直し副編でそ（しもでん）を加えつつ、名誉ある番組収録に臨むこととなった。

　カプコン側からは、レトロゲームをこよなく愛する開発者陣が参戦。『ガンダムVS.ガンダム』シリーズなどでプロデューサーを務めた土屋 和弘氏、カプコン黎明期にも活躍し、『重鉄騎』のプロデューサーを務めた片岡 謙治氏という二大リビングレジェンドを目の前にして、ダップセ両名は早くも失神失禁昏倒状態となる。対談の司会を務めてくれたのは、リアル春麗として名を馳せるカプコン名物広報の浦沢 賀奈さん。

　片岡氏からは『1943』のテストプレイの話、土屋氏からは『RUSH&CRASH』の思い出など、実りのある話が続く中、ダップセと編集でそといえば、80年代当時の反社会的なエピソードや、ゲーメストのトホホでナードな残念話を吐露するという有様。

　映像として使えるであろう場面が極端に少なく、収録を見守っていた広報担当の瀧野さんの顔が、みるみるうちに天帝バイオスと化していたのも今ではいい思い出。誤植を芸風にするのはそろそろ卒業するように、との天の声が響くのであった。

＜P106に続く＞



カプコン側から対談に参加されたのは土屋氏、片岡氏、司会の浦沢さん（写真左から）。お三方ともカプコンのタイトルに対する熱量は半端なく、ダップセは頭を垂れて金言を聞き入るのみであったとか。

激闘満載の配信第三弾

でぞ　配信第三弾は『1986パック』だ。シューティング1本に、アクション1本、シューティング+アクション1本という、バランスの取れたラインナップだな。

まさ　我的には『戦いの挽歌』が収録されているのがうれしいさね。当時は二周目の剣王アキレスがどうしても倒せなくて、泣く泣くあきらめてたこの諦念。しかし、社会人になってから基板を購入し、やっとこさ世界に平和を取り戻せたという。

ケソ　……アキレスって世界規模に影響およぼしてないんじゃないすか。

でぞ　俺はやっぱり『サイドアーム』だな。当時のカプコンゲーにしては難度がマイルドで、子ゼルでも長時間遊べるのがよかったな。

ケソ　『アレスの翼』は一部VGMがBeepのソノシートに収録されただけで、長いことCD化されてなかったんですよね。21世紀になってやっとCD化されましたが、それも現在は品切れ中なんで、ここでダウンロードしておくのが安心院さんでしょう。

3月19日配信!



1986年登場。荒廃した未来世界(80年代ゲームの主流)が舞台で、主人公の名前はリュウ。剣と盾を状況に合わせて使いこなすことが要求され、攻防どちらかが欠けてもクリアはできない高難度タイトル。特に、二周目で登場するラスボスの剣王アキレスは非情なまでの強さを誇り、倒せたゲーマーはゲーセン内のヒエラルキー頂点に立つことができた。



1986年稼働。縦スクロールシューティングと横スクロールアクションの二つの異なるジャンルで構成された異色作。1Pのミッシェル・ハートは『マブカプ』シリーズなどにも登場するほどの人気を誇るが、2Pキャラのケビン・ウォーカー氏は、その名前を知ってる人はどれだけいるのやらというマニアックな認知度を誇る。曲を手がけたのはカプコン在籍時のTAMAYO氏。



1986年稼働。横縦スクロールありの全方向シューティングゲーム。左右の撃ち分けと多彩な兵器を使いこなしながら、全10ステージを戦いぬけ。α機である1Pとβ機である2Pが合体することでもパワーアップできるが、ベースとなる機体がどちらかになるかで攻撃方法が変わる。本作品から基板の性能が向上し、グラフィックにさらに磨きがかかった。

配信第四弾は漢のロメン

でぞ　第四弾はこれまた渋い。昭和60年に発売されたタイトルを集めた『1985-Ⅱパック』だ。

まさ　で、出たぁ～(猿渡さんメストビデオ風棒読み)、『戦場の狼』に『エグゼド』、初期カプコンをけん引した名作ぞろいさね。

ケソ　『RUSH&CRUSH』は据え置き機移植は初めてじゃないんですかね？

でぞ　そういやそうだな。しかし、“マッドマックス”全盛期だったんだなあと感じさせるこの雰囲気。

ケソ　『戦場の狼』はスーパージョーの出世作じゃないですか。

まさ　ジョーはこの後にもさまざまな作品に登場するさな。『トップシークレット』でも主人公を務めるし、ファミコン版の『トップシークレット』といえる『ヒットラーの復活』では、敵にとっ捕まっていたりとな。

でぞ　『戦場の狼』のVGMには歌詞も付いてたなあ……。

4月2日配信!



1985年稼働。超浮遊要塞(強そう)エグゼドエグゼズを破壊するために飛び立ったカーネル号とサージェント号の活躍を描く縦スクロールシューティング。タイトルに濁点が多いのと、下方向への移動時だけ妙な減速がかかるという独特の操作性がポイント。このゲームで登場する弥七は敵なので、勢い余って取りにいかないように(ありがちトリビア)。



1985年稼働。縦スクロール型アクションシューティング。攻撃をかい潜りながら敵陣に侵入し、捕らえられている捕虜を救出、しかるのちに敵基地をせん滅するのがゲームの目的。全8ステージ構成で、エンディング無しのループゲーム。極めればゲームセンターの閉店時間まで粘れるぞ。チャリンコをこいでいると思わず口ずさみたくなるマーチ調のVGMも好評を博した。



1986年稼働。縦スクロールのフィールドの中を、愛車“アーマートランザム”で駆け回りながら、無法者集団ザッパー軍団を倒していく痛快ドライブアクション。ゲームスタート時はクルマに乗っているものの、クルマがオシャカにされたときは脱出し、漢の肉弾戦を挑むこともできる(割と絶望的)。敵車両を強奪できる再チャレンジ制度も導入されている。

＜P105からの続き＞

対戦の第二ラウンドは、なぜか『カプコレアーケード キャビネット』に収録されている『サイドアーム』をプレイして、1面のスコアアタックで競うという勝負。「負けた方が勝者の言うことを聞くこと」という、無条件降伏ルールが制定される中、いざ試合が開始!

ダップセは「勝ったらカプコンの株をもらおう」と妙に現実的な提案を企てつつも、1Pのα機を副編でぞ、2Pのβ機をまさがレバーを担当、そしてショットはケソが担当という“リアル絶対合体”プレイで勝負に出る。

しかし、そんな奇策が通用するはずもなく、元メストチームはあっけなく粉砕さるることに。スコアアタックは土屋氏&片岡氏のカプコンチームの勝利で幕を閉じ、その見返りとして「アルカディアで『カプコン アーケード キャビネット』を紹介すること」との提案を呑むことに。

ショボくれるダップセを叱責する副編でぞであったが、名作は何年たっても色あせぬことを実感しつつ、食べログラーメンランキング新宿地区一位の“風雲児”へと足を向ける一行であった。

――ということで、今回の対談とゲーム対決の詳しい模様は、以下の「カプコン アーケード キャビネット」オフィシャルサイトでチェックすべし!

●カプコン アーケード キャビネット
http://www.capcom.co.jp/cacc/



『サイドアーム』における戦いには敗れたものの、最後はノーサイドということ仲良くで記念撮影。浦沢さんに『ドカベン』のチラシを頂戴したことで、ケソだけは闘将土井垣なみにご満悦の対談企画であった。

王道連発の配信第五弾

でぞ　ラストとなる配信第五弾は、カプコン黎明期の名作がズラリとそろった『1984パック』。しびれるだろ、この組み合わせ。
まさ　すべてはここから始まった、といっても過言ではないラインナップさね。『ひげ丸』なんかも、久しぶりに遊びたい人は多いんじゃないかねアアン？
ケソ　『1942』は発売されてから10年くらいは、いろんなところで稼動していたイメージがあります。
でぞ　デパートの屋上とか、温泉のゲームコーナーとかでな。
まさ　『ソンソン』は二人同時プレイが楽しかったさね。ちょうどこの辺りから、アーケードにも二人同時プレイの波が来ておったからな。
でぞ　でも、孫悟空と猪八戒は居るのに、なんで沙悟浄は居ないんだろう……とか思わなかったか？
まさ　ネーミングの問題やもしれぬな。ソンソンとトントンは語呂がいいが、カパカパとかは（アカン）。
ケソ　ナールM。

4月16日配信！



1984年稼働。記念すべきカプコン初のアクション作品。一画面固定タイプのアクションゲームで、画面上のタルを転がして、敵海賊、ひげ丸軍団をとっちめていくのが目的。アクション性に加えてパズル要素もあるので、後先考えずにタルを転がしているとえらい目にあうゾ。なお、主人公のモモタルーは、ファミコン版の『魔界島』にも主人公として登場した。



1984年発売。カプコン黎明期のシューティングの中では最大のヒットとなった縦スクロールシューティング。"宙返り"なる回避行動や撃墜率ボーナスなど、これまでのシューティングには無かった要素を採用。また、画面を覆いつくさんばかりに巨大なボスキャラクター、亜也虎の存在感もバツグンで、あらゆる層に人気を博したロングランタイトルとなった。



1984年稼働。強制横スクロールアクションシューティングゲーム。二人同時協力プレイが最大の特徴で"ソンソン"（1P）と"トントン"（2P）を操作し、天竺目指してひた走ろう。得点アイテムにエリマキトカゲが登場するところに時代を感じる。ファミコン版の取扱説明書にはBGMに対応した歌詞も載っていたが、歌うのが妙に難しかったりするのがミソ。

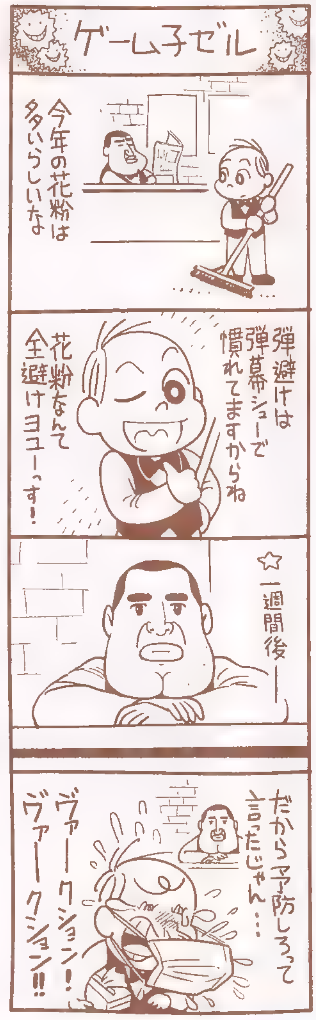
FISH ON : 03

戦い終わって
～神々の黄昏～

gotterdammerung came when just after the end of the fight.

ケソ　どうだいスティーブ！　すごいラインナップだろ⁉
でぞ　だれがスティーブだよ。各パックは￥1,000（800MSP、『1987パック』のみ￥500/400MSP）、全部そろえても五千円いかないってんだから、これは破格じゃないかね。
まさ　これまで投入してきたクレジットのことを考えれば、恐るべき価格破壊といえるだろうな。
ケソ　しかも海外版の収録や、カジュアルモードの搭載、SNSとの連動機能やオンラインによる2P同時などなど……、これでもかといわんばかりの贅沢仕様ですよ。
まさ　しかし……非の打ち所の無いこの企画だが、あえて言わせてもらいたいことがあるッ！
ケソ　ワーット⁉
まさ　モセルのソウルタイトルでもある『虎への道』（1987年）が、選に漏れているということさね。今このような時代だからこそ、大画面ティーヴィーで虎気功を飛ばす必要があるのではないか。
ケソ　今回の『カプコンアーケードキャビネット』が成功したら、続編が出るんじゃないすかね。
でぞ　言い忘れたが、今回配信された15タイトルすべてをそろえると、さらに2作品シークレットタイトルをもらえるらしんだよ。
まさ　ま、まさかそのシークレットに『トラミチ』が……⁉
でぞ　いや、シークレットのモザイク画面を見る限り縦画面作品だな。
まさ　こりゃあカプコン全アーケードタイトルがそろうまで、シリーズを続けてもらうしか、あ、ねい。

～つづく～



レトロ編集便り

ども、激しい悪寒＆下痢嘔吐にてインフル疑惑がかかり（実際は食あたりでした）、今回のモセルを合法的にサボタージュしたイタキョです。カプコンのレゲーで思い出すのは、中学生のころ教科書という教科書（の余白）に『ガンスモーク』のボスを落書きしていたコト。中でもPIG JOE（ダイナマイトのボス）がイカツくて格好よかったゆえ、30個は描いたかと。このアケキャビはモチロン買いまくりまさぁね。以上レポっす。

立体貴族 出張版

去る2月10日、幕張メッセにて『ワンダーフェスティバル2013』冬が開催されたわけで、アーケード関連立体物を紹介するわけで。



[illegible]真・おやじ天国出展のライデンとヒューゴーのビッグボディ軍団。ライデンはパーツサシカエでビッグベアにもなる。

↑RCベルグで出展さ[illegible]ン」の自機であるところのAI[illegible]で分割されているの[illegible]

猛者っ子通信

[illegible]されたウイン[illegible]セからプレセ[illegible]

あて先
[illegible]

もしくは電子メールにて
[illegible]

アーケードサウンド調音団

聞き手：編集部（小島賢治） Text：げっつ☆先生



アーケード関係のサウンド情報をお伝えしている当コーナー。今月は、アーケードゲーマーの皆様にはもはやおなじみ！　数々の名作を世に送り出しているコンポーザー、小倉久佳音画制作所インタビューをお届けいたします！

音魂の源泉！ クローズアップゲームサウンドコンポーザー Vol.14

『ベクトロス　サウンドトラック』サウンドコンポーザー 小倉久佳音画制作所インタビュー



PROFILE

小倉久佳音画制作所／1980年代前半 [illegible]

衝撃のサウンドコンセプト「天才はエラーである」

――iOSのゲームである『VECTROS』のサウンドを手掛けられた経緯についてお聞かせいただけますか。

小倉　プランナーの方からアタックがあり、一度お話しをしましょうということになったのですが、そこで用意していただいた映像を見て「これはいい！」と感じたんです。画面を見た瞬間にビビッときました。一目惚れという表現が近いかもしれませんね。極端に言うと、ゲーム性はどうでもいい。この絵に対して音楽を付けたい！と思ったんです。

――「天才はエラーである」というサウンドコンセプトについて、その意味するところをお教えください。

小倉　まずきっかけがありました。プランナーの方とのお話で「これが当時マッハ3を出したんですよ」と、「SR-71」（※1）という1950年代に開発された航空機の説明を聞いたんです。それがとても50年代に作られたとは思えないようなデザインをしているんですよ。そのお話を聞いていく中で一つ（心の中に）引っかかったことがありました。宇宙計画にしろ何にしろ、一人のけん引者が居る。そして、その人が亡くなってしまうと、そのプロジェクト全体が止まることがよくあるそうですよ、と。それを聞いたときに、面白いなと思ったんです。その人が居なかったり別の方向を向いていたとしたら、世の中が変わっていたのかもしれない。それを突き詰めて考えていくと、それが良い方向ならいいのですが、もしも悪い方向へと流れていたとしたら、今まで歴史をけん引してきたそれぞれの時代にいた天才は「エラー」と考えてもいいんじゃないか、と。

――なるほど。そこで「天才はエラーである」となったわけですね。

小倉　あくまでも言葉に過ぎないのですが。しかし、そのような考え方をすると、それぞれが好き勝手に発言した内容が拡散されることで破壊活動すら誘発できてしまうソーシャルネットワークもそれらを生み出した人物も、もはやエラーになってしまうんですよ。危険性と表裏一体。ここでのエラーとは、そんなニュアンスなんです。ファンタジーでロマンティックな物語をコンセプトに物を作りあげる手法とはちょっと離れていて、現実的な世界の中にさまざまなエラーが潜んでいる、ということに耳を傾けてもらいたかったんです。

――「ベクタースキャン（※2）風」という受け手によっては懐かしさを感じさせる映像世界については、小倉さんはどのように捉えられたのでしょうか。

小倉　当時の技術ではなく、今の技術によってわざわざ古い映像表現をしているという点がとても面白いですよね。「これは古いなあ」という考えもあるとは思うのですが、僕はむしろその逆で「こんなもの見たことある？」といった気持ちが強いですね（笑）。当時、アタリ（'70～'80年代に数多くの名作を世に出したアメリカのゲームメーカー）から出ていたベクタースキャンの作品を遊んでいたときも感じていたことなのですが、そこに想像性が働くんですよ。例えば円盤のような物が飛んでいただけだとしても、自分の中ではそれがものすごく巨大なものとして補完されながら成立しているという面白さ。それを現代のCGでやられても「はい、なるほど」で終わってしまうじゃないですか。それはそれで楽しめるものですが、少なくとも僕が感じた意味での想像性はそこには働かない。今回の作品には、イメージが固定化されてない面白さがありますよね。

すべてがエラーへと集約される『VECTROS』サウンド

――楽曲はディストーションギターなどの歪みの音が多用されています。狙いがあったのでしょうか。

小倉　実はコンセプトチューンとなっている"SiLent ErRors"の中には、当初はディストーションギターを入れていなかったんですよ。全体の30%ぐらいが出来上がったころに、その段階まで使っていた音色にプラスして、何かほかの音が欲しいと思ったんです。そのときに思い出したのが、以前あるバンドのライブを見にいったこと。そのバンドはヘヴィメタルだったんですよ。

――小倉さんとヘヴィメタルというのは、ちょっと意外



冷戦が生み出した異端の戦闘機、SR-71"ブラックバード"（アメリカ／ロッキード社製）。「SR71 "Blackbird" - short publicity film by US Air Force - circa 1979」より。

※1：**SR-71**　アメリカのロッキード社開発の軍用偵察機。第二次大戦後の冷戦期である1950年代、東側諸国との軍用ジェット推進技術競争の元で誕生。超音速・高高度巡航が可能という最新鋭の性能のみならず、時代のモードを超越した革新的なデザインも注目を浴びた。愛称は「ブラックバード」。／※2：**ベクタースキャン**　画面の描写方法の違いによるモニタの仕組み。モニター内で照射されるレーザーの輝点を水平方向へ直線状に動かして残像を重ねて、輝点の光量や色変化で画像を描写するラスタースキャン（一般的なブラウン管テレビの仕組み）に対して、レーザーの輝点そのもので表示する図形を描く方式。　※3「**ギャラクティックストーム**」　1992年にタイトーからリリースされた、大型筐体の3Dシューティング。



突き詰めて考えると“天才はエラーである”へとたどり着く。

な組み合わせですね。

小倉　おかしいでしょ？（笑）　だけど、そのバンドで作曲をしている方が『Gダライアス』の大ファンだそうで。そういった縁があって、自分でも興味本位で音を作ってみたんですよ。きれいなギターの音にエフェクトをかけていって、歪ませて。そこで、あ、これは面白いな、と思って寝かせておいたんです。それを今回の“SiLent ErRors”を作っているときに、「あの音だ！」と。実は7割か8割くらいのパートにディストーションがかかっているので、ものすごいことになってますよ（笑）。中毒性のようなものがあって、昨日の夜にはこのくらい歪ませればいいと思っていたのに、翌日に聴き直すと物足りないんですよ。ならばもう少し歪ませてみよう、といったことを繰り返している内に、今度は行き過ぎてしまう。これはまずいと思って引き戻したり、何回も行ったり来たりを繰り返しながら、それこそエラーを起こしながら今の形にたどり着きました。これまでの僕の形には無かったものですね。

——今回ならではという音作りの手法はありましたか？

小倉　音ということに限らず、全体のコンセプトとして「エラーにたどり着く」ということが今回は重要なんですね。従来のコンセプトの作り方は、いろいろな物の中から段階を経て「これが面白いかもしれない」といったものを見付け出し、さらにそれを突き詰めていくことで階層を深めていって、その最終的な答えを「これがコンセプトです」としてきたんです。ですが今回は、核となる「エラー」というものはあるのですが直線的に考えるのではなく、いろいろな分野や事項で扇状に広がった範囲の中から「この人が不満を感じている」といったものを突き詰めてエラーへたどり着き、こっちの人はまた別の次元のことを考えているのだけど、そこも突き詰めていくとエラーへとたどり着く。扇状よりもっと立体的……逆円錐型のような考え方で作られていく感じでした。

——楽曲の制作中に、ゲーム音楽として考慮されたり意識された点はございましたか。

小倉　あまりにもいろいろなことを考慮してしまうと、最終的にゲームになじみ過ぎたものが完成してしまうんですよね。それはそれで素晴らしいことだとは思うのですが、僕の考え方はそちらの方向には無いんですよ。何かしらぶつかり合うことで生まれてくる物があると考えているんです。聴いた人が「何かを訴えかけようとしているんだよな」とか、「ただディストーションがかかっているだけじゃないんだよな」といったように、何かを感じ取ってもらえるように意識しました。実は“SiLent ErRors”の中には、現実世界で起こった本当のエラーの音がいろいろと入っているんですよ。予期せぬ事態に陥ったような音や、社会に望まれざる音が散りばめられているんです。そういった点を気に留めて聴いていただくだけでも、何かを感じ取ってもらえるのではないかと思っています。

ぶつかり合うことで完成する小倉久佳音画制作所の表現

——CDでは改めてマスタリングをされたのでしょうか。

小倉　はい。ダウンロード配信のサントラもあるのですが、それとはまた別に今回のCD用に音を作ってあります。安井さん（スーパースィープ在籍のコンポーザー、安井洋介氏。代表作に『まもるクンは呪われてしまった！』など）と一緒に、2週間ぐらいはかかったと思います。スーパースィープさんが原音主義ということで、ならばそれをできる限り良い音で出せるようにしようと考えました。

——原音というのは、アプリから出る音ではなく、さらにその元となった音源ということですね。

小倉　そうです。僕が作っているときに「よし、完成した！」と思った音ですね。アプリで鳴らしている音は、どうしてもかなりビットレートが抑えられてしまいますので。

——小倉さん自身のコンセプトともいえる「音画」とは、どのような概念に基づくものなのでしょうか。

小倉　一番最初に音画という言葉を使ったのは『ギャラクティックストーム』（※3）のときでした。商業としての意味での、プロの（一般的な）音楽とゲーム音楽は違うな、と思ったんですよ。そこで、自分はなぜ音楽的なルールに従って作ろうとはしないのだろうと自問自答のようなものがあって、ああ、自分は音楽を作りたいわけではないんだな、と感じたんです。では何が作りたいのかと考えたときに「音楽」と「絵画」という言葉が浮かんで、もしも「音画」というものがあるとするならば、それなのかもしれないという発見をしたんです。いわゆるサウンドビジュアルなのですが、ゲームに音楽を合わせるのではなく、「ゲーム『と』音楽」という関係性。これはゲームに限ったことではなく、映像と音楽が互いにぶつかり合うことで生まれてくる効果を大事にしたいんです。

——ゲーム音楽の制作となると、先に仕様が決まっていて、出来ている世界観へ後から音楽を付けていくということになりがちですよね。

小倉　ですがそうではなく、良い意味でケンカを仕掛けていきたいんです。タイトルを聞いただけの段階からケンカを吹っかけたい。このコンセプトはどうなっているんだ、って（笑）。

——現在のアーケード作品についてご興味はおありでしょうか。

小倉　アーケードがというよりは、発想が面白いかどうかですね。作っている人の熱量がどれだけ高いか。

——体感ゲームや多画面など、これまでにもアーケードからは革新的なものが生まれてきました。もしもそういったアーケード作品が現れたとしたら……。

小倉　まずは企画屋さんとケンカしますね（笑）。もちろん、良い意味で！

——本日はお忙しいところ、ありがとうございました。

Information

ワイヤーフレーム3Dアクション iOSアプリ『VECTROS』

往年のベクタースキャン3Dシューティングの世界が、現行ハードでよみがえる！　「宇宙戦争」を題材に、通常弾と誘導弾のみを駆使したシンプルなスタイルならではの壮快感と戦略性に加え、iOSだからこそ可能となった傾きセンサーによる自機操作で操縦桿を握り締めているかのような操作性を再現。レトロな中にぎっしりと詰まった最先端シューティングゲームを楽しもう！

VECTROS



レトロフューチャーな世界で展開するハイスピードシューティング。往年のビデオゲームのように、シンプル＆感覚的に動かせる操作系も魅力。3月には「Ver.2.0」が配信開始予定。

iTune STOREで配信中／対応機種：iPhone、iPad、iPod touch ／対応OS：iOS4.3 以降／価格：450円（税込）／販売元：moak-1 co., Ltd."Nenet" division

世界は歪みに満ちている『ベクトロス　サウンドトラック』

数多くのアーケード名曲を生み出してきた「小倉久佳音画制作所」による深淵なるサウンドワールド。その最新形がここに！　ゲームの全楽曲を自身自らが監修した高音質マスター音源に加え、細江慎治氏をはじめとしたスーパースィープのメンバーによるアレンジサウンドを収録している。

『ベクトロス　サウンドトラック／小倉久佳音画制作所』／2013年2月26日発売／価格：1,050円（税込）／発売元：SuperSweep

ハイスコア全国集計

サントラ ピッチ スカ

(題字:トライアングルサービス 藤野社長)

2013年1月20日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。集計は原則的に申請されたスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。

古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

今月の全国一位スコア

ゲームタイトル	部門名	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
最新作					
UNDER NIGHT IN-BIRTH	カーマイン	451,201,200	J@りりちよ様の犬になりたい…。	ALL	個人申請 シ-カム上熊本店(熊本)
ゲーセンラブ。	コンバットジール	1,886,543	龍神TSP	ALL SF面でミス 連なし	個人申請 ディノスパーク札幌中央(北海道)
	ペンゴ!	155,305	UMC(新宿鮒)	ALL ノーミス 揃えまくれ×7	個人申請 新宿フレイランド カーニバル(東京)
ザ・ランブルフィッシュ2 for NESiCAxLive	ヴィレン	1,082,560	ネシカマン	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	オービル	1,173,220	ドガクマン	ALL	えの木(高知)
	カヤ	1,349,170	プチてんし	ALL ヤタガラスをしている VER1.1	個人申請 ゲームコーナー BAMBOO(熊本)
	シェリル	1,307,040	プチてんし	ALL ヤタガラスをしている VER1.1	個人申請 ゲームコーナー BAMBOO(熊本)
	ゼン	1,301,150	もっさん	ALL	えの木(高知)
	タイフォン	1,282,570	ネシカマン	ALL	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	ハザマ	1,208,270	Y-S	ALL	えの木(高知)
	ヒカリ	1,481,200	ドガクマン	ALL P×7	えの木(高知)
	ベアトリス	1,262,920	Y-S	ALL	えの木(高知)
	ボイド	1,365,100	マッキ	ALL P×6	えの木(高知)
	ミト	1,144,520	ドガクマン	ALL	えの木(高知)
	ラッド	1,673,660	長谷川	ALL 15万落ち	えの木(高知)
ブレイブルー クロノファンタズマ	スコアアタック・TYPE A	809,189,342	今何TEN	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
	スコアアタック・TYPE B	740,499,897	あと何TEN	ALL ラグナ	メディアパーク リブロス高槻店(大阪)
雷電IV for NESiCAxLive	パーフェクトソロ	52,061,300	AKF	ALL 残×3 ボム×0	個人申請 タイトーステーション秋葉原(東京)
新作					
exception		3,743,190	おとうふさん(絹)	5面開幕ミス6面早回し・1体380万あります	個人申請 タイトーステーション町田店(東京)
エスプガルーダII	アサギ	904,726,566	ASA@MIRAEDA	ALL 残6 枠6 バリア0%	個人申請 ミラクルドーム(愛知)
ダライアスバースト アナザークロニクル EX	アサルトVゾーン	226,134,100	下段 チェリー付き 七蛛	ALL ORV	個人申請 ゲームコーナー東部(宮城)
	アサルトZゾーン	331,825,800	CAB	ALL(QUZ)	個人申請 カラーワールド上越店(新潟)
	オリジンLゾーン	184,498,510	AFO	ALL CGLルート ノーミス	個人申請 ナムコワンダータワー京都店(京都)
	セカンドJゾーン	209,444,400	A.BOY	ALL	個人申請 タイトーステーション大阪日本橋店(大阪)
	セカンドXゾーン	219,195,600	PAL@色々な方々に、感謝します。	ALL P-S-X	個人申請 タイトーステーション和光(埼玉)
	セカンドYゾーン	142,834,450	T³-CYR-ATS	ALL QUY	個人申請 ROUND1スタジアム札幌白石本通店(北海道)
	ネクストIゾーン	166,828,650	KU@AKIBA	ALL A-D-I	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	ネクストWゾーン	240,247,800	CAT@ODD(大出ねこ)	ALL P-S-W ノーミス	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
	フォーミュラLゾーン	225,216,640	タコ太	ALL CGL	個人申請 アピナ佐久インター店(長野)
デススマイルズ メガブラックレーベル	ウインディア	15,813,072,091	白胡麻@戻れなかった(´・ω・`)	ALL 同付 本選事故ベ95.6億	グッデイ21(東京)
ホムラ		2,613,328,000	YOH	ALL 連付	グッデイ21(東京)
旋光の輪舞 DUO Ver.2.00	ユルシュル	79,894,780	ERO@あれからもう12年か…	ALL 連同付	グッデイ21(東京)
虫姫さまふたりブラックレーベル	ゴッド・レコ	7,196,096,330	NAK	ALL 真ボス有 残×5 ボム×3	Game in えびせん(東京)
怒首領蜂最大往生	タイプA・エキスパート・陽蜂	2,520,520,096,166	KMB!スピンゴー!	ALL-陽 残2 B0 オートボムON	個人申請 NOVAステーション(愛知)
	タイプA・レーザー・陰蜂	1,118,120,014,524	TAB-T.N	5-陰 オートボムON	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
	タイプA・レーザー・陽蜂	1,174,706,934,827	TAB-T.N	ALL-陽 オートボムON	個人申請 ゲームエース南八幡(千葉)
	タイプB・ショット・陽蜂	189,659,945,991	坂上RLF@誰か5面までやって下さい	ALL-陽 オートボムON 残2 B0	個人申請 神奈川レジャーランド厚木店(神奈川)
怒首領蜂大復活 ブラックレーベル	タイプB・パワー	2,008,062,958,778	TAB-T.N	点滅ALL	個人申請 アミューズメントエース津田沼(千葉)
レトロ					
E.D.F		2,541,500	さらばE.D.F!PPR-KTL-IZK	ALLクリア	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
R-TYPE	連付	2,489,500	かっつん	ALL A:30/15/10連 B連付	高田馬場ゲーセンミカド(東京)
グレート魔法大作戦	カルテ	89,985,750	マッキ	ALL 108/108	えの木(高知)
ストライカーズ1945 II	P-38ライトニング	3,401,300	Y.斎藤 裏の大台達成!	2周ALL 連付 ノーボム	Game in えびせん(東京)
セクシーパロディウス	シューティングスター	7,056,000	OH!MYGOD@BPH-みっしー	ノーミスALL 連付 2P側	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
	ミカエル	7,215,800	お店に感謝! BPH-みっしー	ノーミスALL 連付	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
ソルダム	セキーロモード	5,270,030	今までありがとうございました!どちな	ALL ラス前442万 エキストラ5回	個人申請 ドライブイン千代田リンリン24(群馬)
タンブルポップ		1,934,300	KDK-TAKEYUKI	ALL 連付	グッデイ21(東京)
デイトナUSA2 パワーエディション	初級	2'11"139	終〜了〜!! IA Project	ビギナー HARD車:レースモード	個人申請 クラブセガ秋葉原新館(東京)
ドラゴンブレイズ	ソニア	4,013,500	三茶鮫	2周ALL 連付 使用ボム4発	Game in えびせん(東京)
戦国ブレード	ハガネ	2,449,200	伊丹村伊丹部屋出身-伊丹富士ドスコイ	全2周クリア ショット連付 クリア時残機×0	個人申請 BIG WAVE伊丹店(兵庫)
ナムコクラシックコレクションVol.2	ニューラリーXオリジナル	272,700	ISO教官に感謝! JMB-BPH-りゅう	ALL 連付 ノーミス	Game in えびせん(東京)
バトルガレッガ	ガイン	20,812,270	T³-年末更新! -神威	ALL 連付 鳥355万 予選1411万	個人申請 Hey(東京)
レインボーアイランドEX		97,124,800	りす@赤4つハート1回	ALL 竜プチあり	個人申請 立川ゲームオスロー第5店(東京)
わくわく7	ダンディーJ	44,822,300	ジャスティスメン	ALL 連同付	Game in えびせん(東京)
	ボリタンクZ	26,058,800	ジャスティスメン	ALL 連同付 SHP×1	Game in えびせん(東京)
出たな!ツインビー	連付	4,713,000	ヘルニアM.B	2周ALL 連付	Game in えびせん(東京)

次回集計

●次回の集計(アルカディア157号)は2013年3月17日までに出たスコアを対象とします。郵送での申請締切は3月20日(消印有効)です。
●「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」「ハイスコア集計店舗一覧」「個人申請用紙のダウンロード」に関しましては、弊誌ウェブサイト(http://www.arcadiamagazine.com/)をご覧下さい。

GET THE TOP SCORE!! ～今月の講評～

■『怒首領蜂最大往生』は、大きな攻略パターンに変更はありませんが、素点のオーバーフローを狙うタイミングは変化してきています。少しタイミングがずれるだけでかなり得点に違いが出るようなので、陽蜂部門のレーザー、エキスパートからはしばらく目が離せなくなりそうです。

■『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ！～』のコンバットジール部門は、隠しアイテムのカエルを取得した際、得点が変化するのですが、その条件が判明したためスコアアップ。カエルが目をつむっているときに取れば3万3点、目を開けているときは3点となります。

ペンゴ！部門は今回かなりうまくいったようで、ボーナス点の高いブロック揃えまくりは7回成功。

■『雷電IV for NESiCAxLive』（パーフェクト・ソロ）の点効率は1面316万、2面762万、1691万、4面2528万、5面3294万、6面3886万、7面4706万。本作の代表的な稼ぎテクニックにミサイルのタメ撃ちがありますが、今回のプレイでは安定性重視のため5面ボス以降は封印しています。次回以降はここを詰めていきたいとのことなので、注目しましょう。

■パターン化の難しいタイトルである『exception』ですが、今回は1面道中のパターンを変えることでスコアアップしています。中盤に登場する直方体を壊すタイミングと、終盤に大型機と一緒に出現するザコの処理パターンを変更。1面クリア時42万の結果に。

■9億点超えからもまだ伸びる『エスプガルーダII』（アサギ）は、今回のプレイでは4面終了時3.8億、5面終了時5.3億、ALL時7.23億という結果。

■『バトルガレッガ』（ガイン）は1面終了時71万、2面鳥355万終了時522万、3面終了時711万、4面終了時933万、5面終了時1411万、6面終了時1658万、7面終了時2081万。ブラックハート2では308万稼いでいます。

■ここのところ毎回更新のあった『E.D.F.』ですが、今回にて現時点での理論値を達成したとのことで、新たな発見があるまではひとまず打ち止めとなるそうです。

■『レインボーアイランドEX』は12面、15面、30面、36面で赤ランプ（50万点）を取得。一つ目と二つ目（12面と15面）は完全にパターン化できるそうですが三つ目、四つ目は状況によっては取れないこともあるそう。

■古いところでは『セクシーパロディウス』のミカエル、シューティングスターの更新がありました。ミカエルの方はSPステージのプレイが自己ベストに近いものだったとか。

■『ソルダム』（セキーロモード）の点効率はLv6クロコクーニ64万、Lv26ウジラ240万、Lv39ゾーサン358万、Lv5 1バイソンホード442万（全て突入時のスコア）。理論値からは道中で20万、ラスボスで13万落ちとなったようですが、それなりに満足のいく結果となったようです。

■『グレート魔法大作戦』（カルテ）はついに9000万点の大台目前。次回の集計にも期待しましょう。

■最後に、前号の『大王』のスコア掲載について一点お詫びです。永久パターンによりカウンターストップとなっていますが、永久パターンによって出されたスコアは「全国一位スコア」ではなく「参考スコア」となります。不適切な掲載方法があったことをお詫び申し上げます。

新たに追加・変更されるルール

ALL.Net P-ras MULTIやNESiCAxLive作品について

ゲームのバージョンアップにより内容が変更が発生する場合がありますが、ルールや設定の変更がある場合は適宜この欄で告知していきます。

ALL.Net P-ras MULTIに関しては、店舗によっては新バージョンのファイルが配布されたあとも、旧バージョンで稼働させている場合があります。プレイ時、申請用紙記入時には、必ずバージョンの表記を確認してください。

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R ver.1.10

旧バージョン（Ver.1.01）と新バージョン（Ver.1.10）は合同集計とします。ルール、設定に変更はありません。

ハイスコア通信

●えの木（高知）

これ嘘の話なんですけがビーマニ II DXの店名が「坂本産婦人科」ってふざけた店に急患の妊婦が運ばれて無事に三つ子の赤ちゃんを出産し、翔馬君、咲ちゃん、怒顎（性別不明）だったそうです。

NESiCAxLive集計

（2013年2月16日締切分）

※当項掲載のスコアについての注意事項

当項ではNESiCAxLiveタイトルのハイスコアを掲載しています。このスコア集計は従来のハイスコア集計と異なるルールで掲載していく計画です。スコアの締め切り日は、原則として毎月16日24時に設定しています（祝祭日や、その他の予期せぬ都合によって前後する可能性があります）。

なお、掲載されているスコアは、弊誌がタイトーにご協力いただき、NESiCAxLiveの情報から収集したデータであり、「ハイスコア全国集計」コーナーに申請されたものではありません。また、ルールや部門、基準となる基板設定が必ずしも弊誌の集計ルールと合致しているとは限りません。この欄に掲載されているスコアは、あくまで参考としてご覧ください。

※今回のNESiCAxLive集計では、1位スコアの更新はありませんでした。

●スコアデータ雑感

今回は、本コーナー始まって以来初となる、「1位スコアの更新は無し」という結果になりました。オンライン集計対応タイトルがここのところリリースされていないという要因もありますが、少し残念な結果です。先日開催されたJAEPO2013にて、『CRIMZON CLOVER』、『斑鳩』といった作品が出展されましたが、これらのタイトルが加わればまた一盛り上がり期待できそうです。

個人申請の際の注意点まとめ

個人申請用紙を記入される場合は、必ずタイトル、部門名など、必要事項の漏れが無いかご確認をお願いいたします。

また、はがきの表に連絡先を明記してください。必要事項の必要記入漏れが発生した場合、確認ができなくなるおそれがあります。複数の申請用紙を封書に入れてお送りいただくことは可能ですが、その場合にはお手数ですが、各用紙ごとに連絡先をご記入ください。

スコア達成店舗にて、店舗スタッフの方から確認、捺印を受ける際に、基板設定が所定（工場出荷設定）のものであるかどうかの確認をお願いします。なお、捺印には店印ではなく、担当者個人の名前が入っているもの、もしくは手書きのサインを使用されますよう、お気をつけください。原則として、店印での申請は認めていません。

申請に関して不明な点がございましたら、下記注意事項の連絡先までご連絡ください。

注意事項

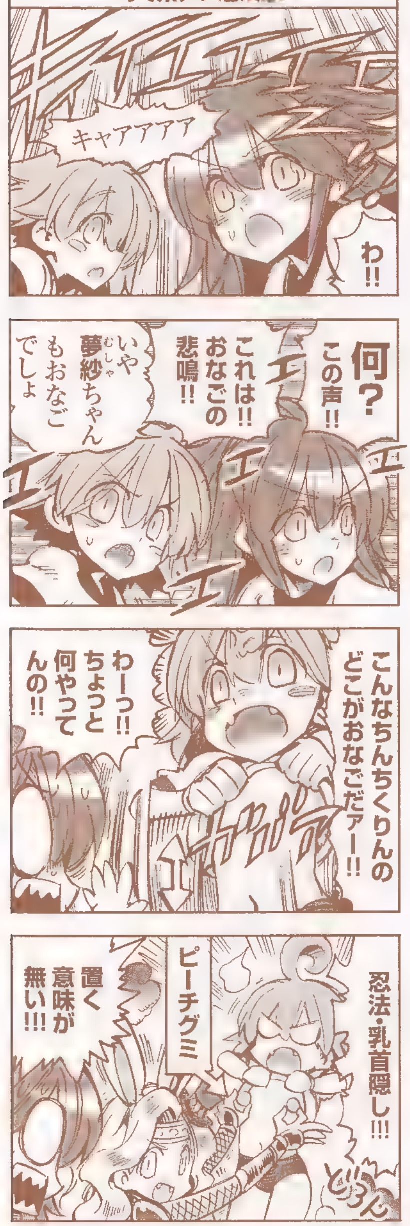
●お問い合わせについて。以下のメールアドレスかFAX番号までご連絡ください。電話でのお問い合わせには一切お答えできませんのでご注意ください。
●お問い合わせ先はそれぞれ以下となります。e-mail:hi_score2012@arcadiamagazine.com FAX:03-3265-7340
●メールでのお問い合わせの際は、必ず件名に「ハイスコアについての質問」とご記入ください。

上品ですみません!?　「神」降臨の銃刀法違反漫画

召還!剣豪学園

今井 神

突然の悲鳴!



[ピーチグミ]
桃味のグミ。少し間違えるとちょっぴりいやらしい響きになることうけあいの健全なお菓子です。

ご乱心!



[憑依]
剣豪学園の生徒はご先祖様を憑依させることによって、その力を引き出す事が出来ます。

かわいそう



[伊達政宗]
独眼竜として有名な日本のお殿様。戦国末期にかけて秀吉、家康の間であくせく立ち回りました。

今井 神　Profile

仙台産の牛タンはやはり輸入ものとはひと味違います……。



[ヨリシロ]
剣豪学園の生徒がご先祖様を憑依させるには、「ヨリシロ」と呼ばれるゆかりの宝物が必要です。



[乳首帯]
眼帯があるなら乳首帯があってもいいじゃないか!!



[アワビ]
とても高級な一枚貝。田舎の岩場で潜るとそこかしこでとれますが、それは完全に密猟です。

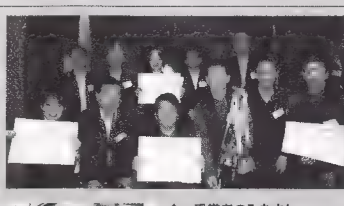
EVENT

アドアーズ接客総選挙第6回『接客サービスコンテスト』結果発表！

http://www.adores.co.jp/

首都圏を中心にアミューズメント施設運営を展開するアドアーズが 2013年1月18日(金)に、アドアーズサンシャイン店にて『第6回接客サービスコンテスト最終審査会』を開催。最終審査に勝ち進んだ15名の出場者は、120分という限られた時間の中で、優れた接客能力を発揮し、サンシャイン通りを行き交う人々にもアピールを行なった。平日の昼間にもかかわらず、多くの来場者があり、コンテストは大盛況のうちに終了。栄えある最優秀賞はアドアーズ千葉店の吉澤泰介さんが受賞したぞ。


最優秀賞を受賞した吉澤泰介さん


↑ 受賞者のみなさん

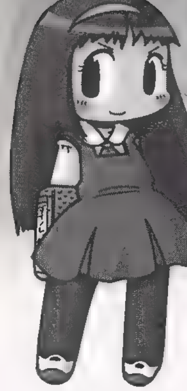

← コンテスト会場となったアドアーズサンシャイン店

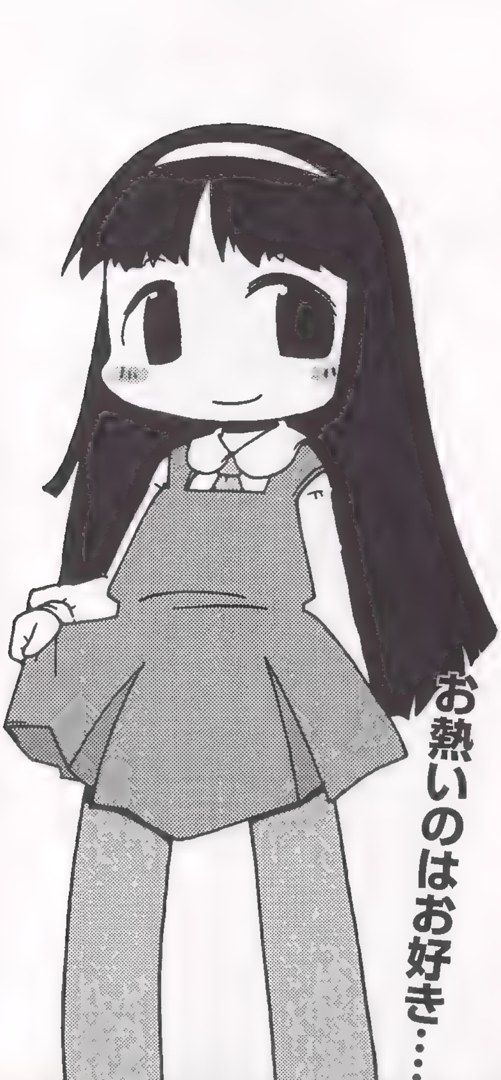
コンテスト結果

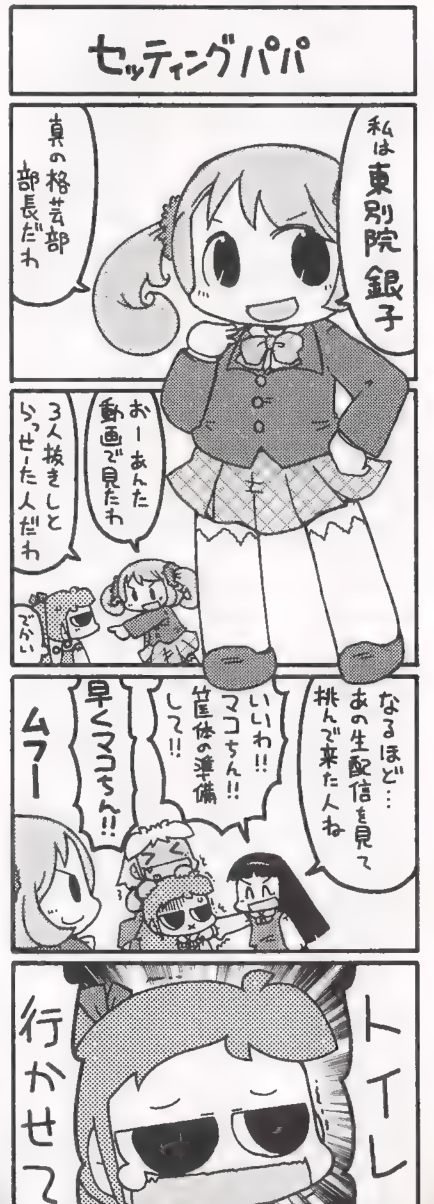
■最優秀賞
吉澤 泰介さん（アドアーズ千葉店）
■第2位
金川 明央さん（アドアーズサンシャイン店）
■第3位
大野あおいさん（アドアーズ蒲田西口B館）
豊田 歩さん（アドアーズ川越店）
■審査員特別賞
五十嵐妙香さん（アドアーズ立川店）

単行本発売……!! 格闘ゲーム部物語!!

かくげい・ぶ!







【生配信】
格芸部のみんなは、先日の「ニコヌコ生放送」にて全国の格ゲープレイヤーに大きなインパクトを残したのだ。



【格芸部】
女子中学校になぜか顕現した格闘ゲーム部。ウメ、ときと、マコの三人の腕前は一流一流一流ゥウウウウッ!!



IKaだより こんにちはIKaでございます。いよいよ「かくげいぶ!」単行本第一巻の発売が近づいて参りました。本棚の隙間に、枕元に、ベッドの下に、忍ばせていただけると大変うれしいです。なにとぞよろしくお願いいたします。



[名古屋]
愛知勢のゲーマーといえばウメハラを苦しめた金デヴと、名古屋のファッションリーダー、ももちが著名である。



[水魚のポーズ]
1980年代のゲーム小僧にとって、水魚のポーズはかならず通る道。ちなみに便秘が治るそうですよ。

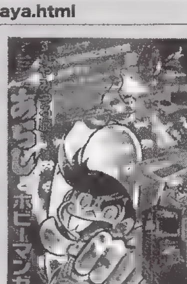


EVENT

『すがやみつる展 『ゲームセンターあらし』とホビーマンガ」開催中!

http://www.meiji.ac.jp/manga/yonezawa_lib/exh-sugaya.html

ビデオゲームの魅力をコミックに取り入れ大ヒットした「ゲームセンターあらし」。この作者である"すがやみつる"さんの作品の展示会が米沢嘉博記念図書館で開催中だ。壁一面に貴重なカラー原画のほか、当時のコミックと、その題材となったゲームのデモ画面がタブレットで映し出されるなど展示方法も面白い。今ではなかなかお目に掛かれないテーブル筐体のインベーダーゲームやスペースインベーダーも展示され、プレイも可能だ。当時を知らない人でも楽しめるようになっているので、ぜひ遊びに行ってほしい。





上段にコミック、下にはタブレットが並ぶ。



"炎のコマ"など懐かしのシーンをカラー原画で見ることができるぞ!

すがやみつる展
『ゲームセンターあらし』とホビーマンガ
■会場
東京都千代田区猿楽町1-7-1
米沢嘉博記念図書館1階展示コーナー
■開催期間
2013年2月1日(金)～6月2日(日)
開館日/時間 月金 14:00～20:00
土日祝 12:00～19:00
閉館日:毎週火・水・木曜(ただし祝日は開館)
■入場料金:無料
※特別整理などで休館する場合があります。上記のURL、もしくは開館日に電話にてご確認ください。

かくげい・ぶ！ 単行本発売記念！キャラクター紹介

瑞浪 さくら



武道部と間違えて格芸部に入部したさくら。中段見てからガード余裕でしたな人。

恵那 小梅



チームメイトを引っ張る格芸部のエース。ウメちゃんのちっちゃいってことは禁句です。

大曽根 秋音



お金持ちの息女でモデル髪。彼女無しでは格芸部の存続はありえないのだ。

EVENT

「ジャパンアミューズメントエキスポ2013」開催！

http://www.jaepo.jp

JAMMA開催の「アミューズメントマシンショー」とAOU開催の「AOUアミューズメント・エキスポ」が統合され、「ジャパン アミューズメントエキスポ2013」として生まれ変わった。その記念すべき1年目、だれもが成功を願う中スタートしたが、会場入り口は入場時刻前から長蛇の列！ 各メーカーは注目の新作タイトルを発表。各ステージでは声優のトークショーやアーティストのライブといった盛大なイベントを次々に開催し、子供から大人まで、だれもが楽しんでいる様子で、日本最大規模のアミューズメント・エンターテインメント産業の総合展示会の名にふさわしい盛り上がりとなった。







愉快な「かくげいぶ！」単行本、描き下し&ゲストページも満載！

アレクサンドラ



鶴舞 真心



中津川 絹





格芸部のムードメーカーとして、すったもんだをおこしてしまうアレクさん。実況も得意らしいぞ。



格芸部の重鎮、マコはなんと有名女性誌の読者モデルとして活躍中。気合いを入れると表情が変わるのだ。



絹ちゃんは一年生ながら格芸部いちの知識を誇る。フレーム表の作成でごはんを食べていくことも可能かも。

格芸部掲示板

かくげいぶ単行本、第一巻、3月15日発売予定!

今月のお便り

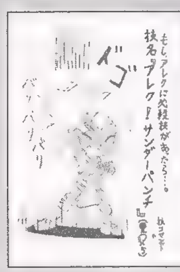
今月もイラストいただき誠にありがとうございます。編集部に届いたイラストを見るとやっぱり活力になりますよね。どうですか? IKaさん?

ちなみに今月はアフロCMYKにも投稿作品が掲載されておりますので、御覧になってみてください(編集部中村)。

今月の投稿

掲示板復活ありがとうございます!
今月はアレクの必殺技を考えてみました。
名付けて『アレク!サンダーパンチ』です。
(コマンドはレバー5回転+Pです。)
(新潟県　Kくん)

二次元のキャラは男も女も変わらないです。
どちらも好きです。
(長野県　カオスカーアレクまりーさん)



(新潟県　Kくん)



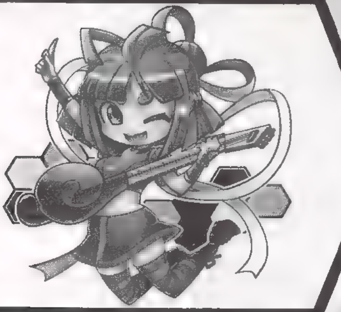
(長野県　カオスカーアレクまりーさん)

お便りはこちらへ　102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部

IKa氏公式ブログ・「IKaのマホ釣りNO.1」もCHCEK!➡http://ikapani.blog55.fc2.com/

「うわようい゛よつよい」とWEBで謎の暗号が流布!?　解読難航中!!

WARNING!! ダライアスさん



ANCIENT JOKER



[クイーンフォスルさん]
謎の秘密組織(?)、フォスル家をまとめる女王様。「そうれお前たち、やっておしまい！（アイアイサー）」とか言いそう。

ALL LIFE is GAME



[GAIDEN姉さん]
外伝姉さんはゲームが大好きなのに、上達しない残念美人。元祖ブラックホールボンバーは未公開。

カレー創世記



[君は命の誕生を見る]
『Gダライアス』のキャッチコピー。1997年に発表され、『ダライアス』世界の時系列では最も過去の世界観が描かれる。

藤丸あお先生からのコメント

……もうすぐ春ですね。そしてさらに増ページかも。

小さな親切大きな誤算



[ミラージュキャッスル]
『DBAC』などに登場するミラージュキャッスルは、巨大な装甲が特徴的。壊すと中からかわゆいハリセンボンたんが……。

ピコピコclassics



[CLASSICS]
2012年に開催された「音撃～ Game Sound Impact ～」では超絶メドレー「DARIUS CLASSICS 2012」が演奏されたのだ!!

THE AGE OF G



[ジ・エンブリオンさん]
ばーすとさんたちと最古から闘争を続ける強気なようじょ。なぜかばーすとさんに構ってもらいたくてたまらない体質。

NEWS

東京ジョイポリス、学生限定のおトクな前売券「'13春の学割っ！キャン・パスポート」を販売中！

http://tokyo-joypolis.com/ticket/2013s_campass.html

昨年7月よりリニューアルオープンした東京ジョイポリス。2月1日からは通常のおとな3,900円・こども2,900円に加えて、学生限定のおトクな前売券を販売するぞ！　高校生・大学生・専門学校生は3,300円・小中学生は2,500円の割引価格に。さらに館内で使えるクーポンも付いてくる！　期間は4月7日まで。入学・卒業の思い出に友達を誘って遊びに行こう！　また、昨年、大好評だったNYCステージが3月20日（祝）～4月7日（日）春休み限定で拡大して上映する。第1弾ステージ「WE CAN BE HEROES」と第2弾ステージ「BEYOND THE DOOR」を2本立てで上映する予定だ。昨年見逃してしまった人は、この機会に遊びに行こう！

JOYPOLIS



※館内図はイメージとなっております。　©SEGA

'13春の学割っ！キャン・パスポート

■内容
パスポート券（入場＋アトラクション1日乗り放題券）
クーポン（Eチケット、ディッピンドッツアイスクリーム50円割引券、JP STORE商品10%割引券、ファンゲームUFOキャッチャー1プレイ利用券）

■料金
高校生・大学生・専門学校生：3,300円　小中学生：2,500円

■販売期間／チケット有効期間
2013年2月1日（金）～4月7日（日） [illegible]

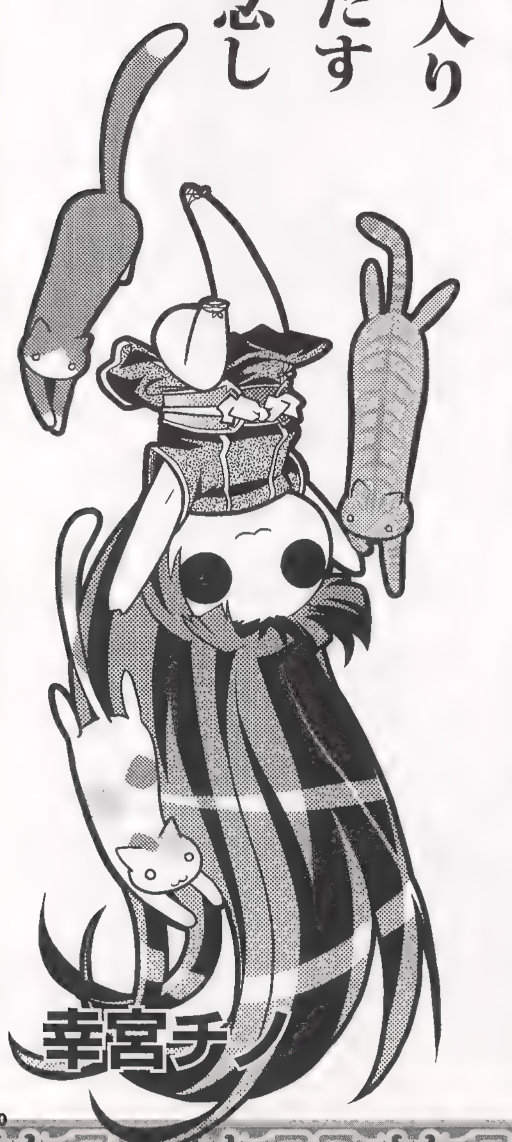
■販売場所
ローソンチケット（Lコード35235）、チケットぴあ（Pコード689-409）など
※東京ジョイポリス現地では販売しておりません。

▶アルカディアブログでは「ダライアスさん」カラー版本誌連動コミックが連載中!!

待望の単行本第二巻発売は3月15日!

恋姫☆ようちえん

関羽 魏に入り
義理を果たす
曹操、観念し
彼を離す



みちびかれる



かんがえる



[義]
儒教の思想の一つ。誠実な心。悪を恥じる心。三国時代、中国では儒教が大変な影響力を持っていた。

[儒教家]
曹操は史実で孔子の子孫である孔融を殺害した。そのことが、彼を悪逆非道とする理由の一つとなっている、

幸宮チノ先生からのおたより

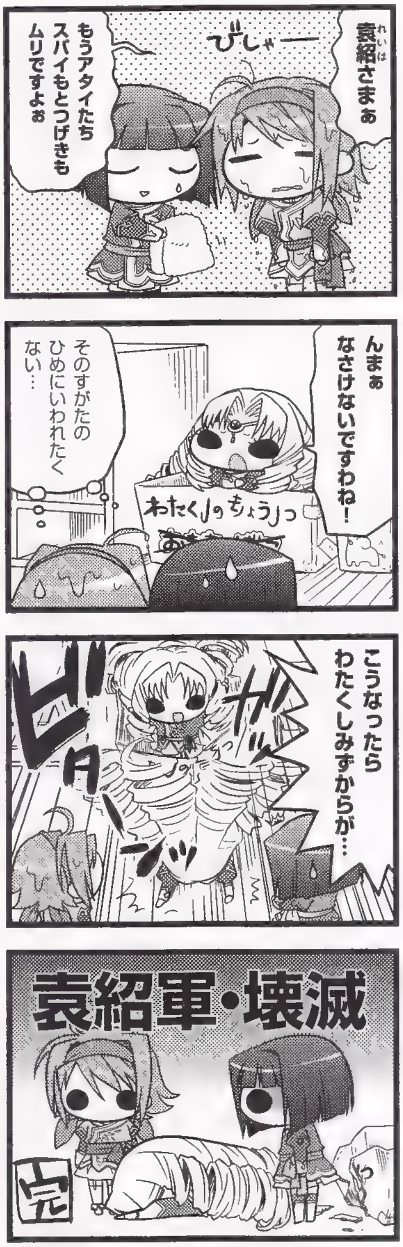
3月15日発売、恋姫☆ようちえん2巻、よろしくお願いします!

おもいだす



【儒教家②】
しかし曹操の息子、曹丕は孔融の文を愛し、即位した後国を挙げてその書物を蒐集したとされている。

おわり



【曹操と袁紹】
「三国志」序盤の大戦、曹操vs袁紹の「官渡の戦い」は歴然とした兵力差にも関わらず、配下の寝返りもあり袁紹が大敗する。

げんじつ



【袁紹】
劉備とは反対に失言などで名士を次々と逃した袁紹は「官渡の戦い」の後病死する。西暦にして202年であった。

EVENT

アーケードの熱い日々が今よみがえる!! ガレージキット「ボーダーダウン『アンタレス』」

http://www.rc-berg.co.jp/products/gallery_antares.html

アーケードゲームを題材にした名作ガレージキットをリリースするR.C.ベルグ。その最新作は、グレフ初のオリジナルSTG『ボーダーダウン』(2003年稼動)の自機「アンタレス」だ。未来的でソリッドなパーツデザインをち密な造形で表現。ボディ上面と下部との色違いは多色分割で再現している。デカールはノーマルとドットタイプで2種類あり各2枚ずつ付属。パッケージは『ボーダーダウン』のキャラクターデザイナー「かどつかさ」氏による描き下ろし、さらに先着20名には「かどつかさ」氏のサイン入りカードが付属してくるぞ。本作は完全受注生産だが、2月28日より本誌読者のために同社HPで予約受付を開始する予定だ。詳しくは同社HP(上記URL)をチェックしよう!







ブースターを着脱して、あの名シーンを再現しよう!

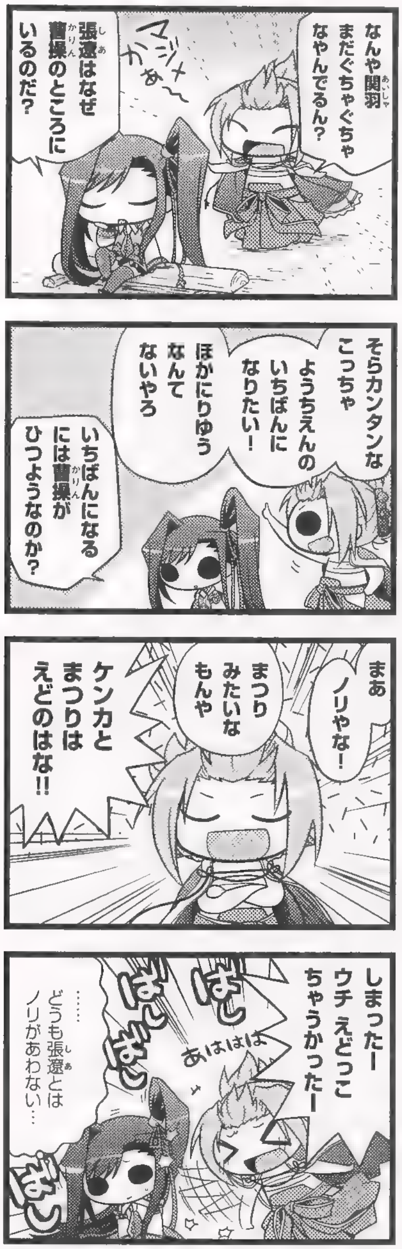


上面はオレンジ、下部はグレーに色分けされている。細部にわたる再現度の高さはガレージキットならではだ。

■「アンタレス」

仕様:5色カラーレジンキャスト 製組み立てキット、専用ベース、デカール付属
全長:約160mm
原型師:伊世谷大士
価格:12,600円(税込・送料別)
受注:2013年2月28日~4月10日
発送:2013年4月25日より順次発送
発売元:有限会社RCベルグ
※本品は、2013年2月10日ワンダーフェスティバル2013冬にて先行販売されたものです。

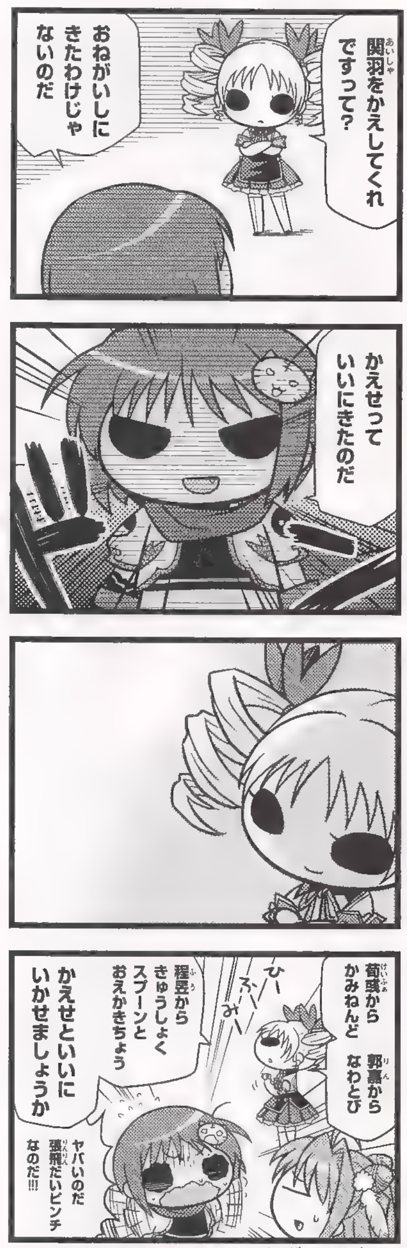
りゅう	そっこう	きた



【張遼】
「恋☆ちえん」。の張遼は、かつて呂布や董卓とも仲良しでしたが、今は魏ぐみに居ます。



【関羽と夏侯惇】
「演義」にて関羽が曹操軍より脱出する際、最後の敵となったのが夏侯惇だった。一騎打ちにて雌雄を決することになる。



【関羽と夏侯惇②】
十合斬りあっても勝負がつかず、張遼の仲裁となどにより、夏侯惇は関羽を見逃している。

EVENT

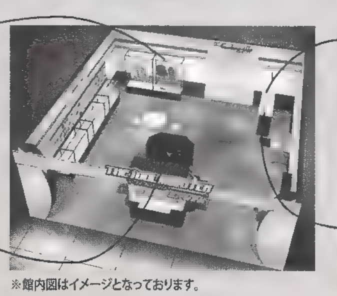
アイドルマスターミュージアムが全国3店舗に拡大!!

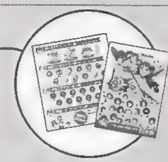
http://www.namco.co.jp/ar/idolmaster/museum

namco大坂日本橋店で開催されていた『アイドルマスター』ファンに大好評だった「アイドルマスターミュージアム」が全国3店舗に拡大。namco大阪日本橋店、中野店、博多バスターミナル店で開催され、各店舗でオリジナルアイテムが当たるガラポンや、ミュージアム限定のグッズをゲットできるほか、ここでしか見ることのできない展示物もあり、楽しみがいっぱい！　またオープニングを記念した『MUSIC FESTA』を開催したりと今後もイベントが盛りだくさん！　詳細については公式サイトをチェックしよう。(http://www.namco.co.jp/ar/idolmaster/museum)


衣装の展示


アーケード筐体も


※館内図はイメージとなっております。


物販はカウンターで


出退勤はこちらに

アイドルマスターミュージアム
開設時期：2013年2月1日(金)〜
2013年12月31日(火)
■namco大阪日本橋店
営業時間：9：00〜24：00
開設場所：大阪府大阪市浪速区日本橋
2-1-17　コスモビル1〜3階
■namco中野支部
営業時間：10：00〜24：45
開設場所：東京都中野区中野5-52-15
中野ブロードウェイ別館
■namco博多支部
営業時間：9：00〜24：00
開設場所：福岡県福岡市博多区博多駅中央街
2-1　博多バスターミナルビル7階

「恋姫☆ようちえん」単行本第二巻、3月15日発売!!

みち



[関羽と曹操]
客将として曹操に使える関羽の真意を聞き出したのは張遼であった。曹操は、関羽の劉備への忠義に感動したという。

ふかくおもいだす



[桃園の誓い]
桃園の誓いは「演義」の創作だが、三義兄弟の信頼は史実でも揺るぎないものだったとされている。

わかったこと



[関羽千里行]
無事、劉備の元に帰還した関羽。彼らは以後劉表に身を寄せ、新野から大陸の趨勢を見極めることになる。

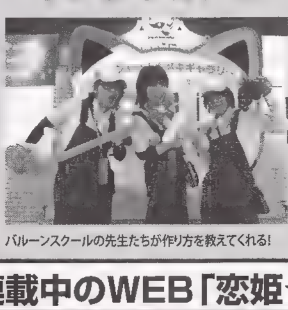
EVENT

ナムコ・ナンジャタウン、休園期間もイベント開催!

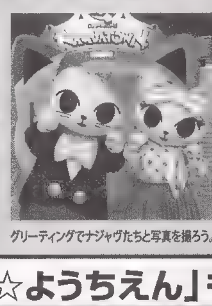
http://www.namja.jp/

ナムコ・ナンジャタウンは、2013年1月15日(火)から、夏のリニューアルオープンに向けて一時休園中。アトラクションはもちろん、フードテーマパーク「池袋餃子スタジアム」もリニューアルし、人気アニメなどとの「タイアップイベント」も開催予定だが、この休園期間もイベントを開催中だ! 1月26日(土)より、ナンジャ★トキメキギャラリーが登場し、土日・祝日はバルーンスクールなどを開催中。また、2月9日(土)よりナンジャタウンの歴史や未来に関する展示も登場した。今後もナンジャタウンから目が離せない!

ナンジャ★トキメキギャラリー



バルーンスクールの先生たちが作り方を教えてくれる!



グリーティングでナジャヴたちと写真を撮ろう。





入り口エリアに出現した謎の遺跡。この絵が表す未来とは……。

■バルーンスクール(土日祝限定開催)
時間:12時～、14時～、16時～
■ナジャヴとナジャミーのグリーティング(土日祝限定開催)
時間:13時～、15時～
※内容は予告なく変更、中止になる場合がございます。

▶アルカディアブログにて連載中のWEB「恋姫☆ようちえん」もよろしく!

アルカディアが贈る、アーケード情報

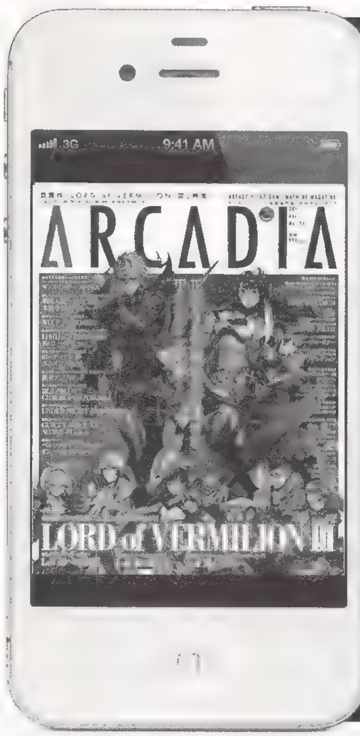
月刊アルカディア電子版配信開始!

「BOOK☆WALKER」にて先月号よりアルカディア電子版の配信がスタート！　アルカディア電子版No.155は、2013年3月5日より配信開始予定!!

なお、月刊アルカディア電子版の価格は500円と通常の約半額となっているので、スマートフォンやタブレット端末を持っている人はぜひ読んでみてほしい!!

※電子版は雑誌をそのまま電子化したものなので、内容に差異はありません。

※仕様は予告無く変更される場合があります。
※電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。一部非対応機種があります。詳しくはBOOK☆WALKER公式サイト［http://bookwalker.jp/］でご確認ください。
※アルカディア電子版には、雑誌版のプレゼント応募に必要なアンケートハガキや特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となります。
※次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なる場合があります。
※電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。



※画面ははめ込み合成です。

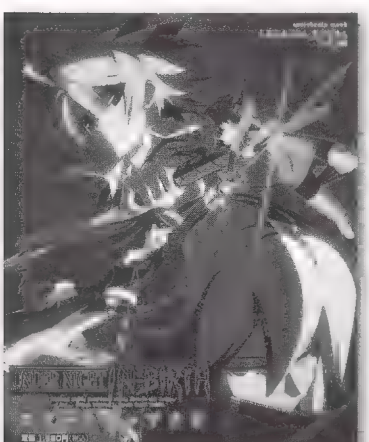
電子版購入までの手順

App Store
または
Android Market
で
ブックウォーカー
もしくは
BOOK☆WALKER
を検索!
↓
BOOK☆WALKER
アプリをインストール
↓
ストア
↓
ゲーム館
にある
月刊アルカディア
を購入!

---

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.95

UNDER NIGHT IN-BIRTH
スタートアップナビ



「虚ろの夜」を生き抜け!
稼働最速の攻略ガイド!

この秋、最も注目の完全新作アーケード対戦格闘ゲームを完全攻略。全技ビジュアル&解説や対戦攻略はもちろん、キャラ別対策術、実用コンボ集も掲載。奥深いシステム面も分かりやすく解説し、闘うキミをきっとナビゲートしてくれる！　気になるストーリー面もクローズアップ。「虚ろの夜」で展開する物語やキャラクター解説、設定資料集も見応えたっぷりの一冊だ！

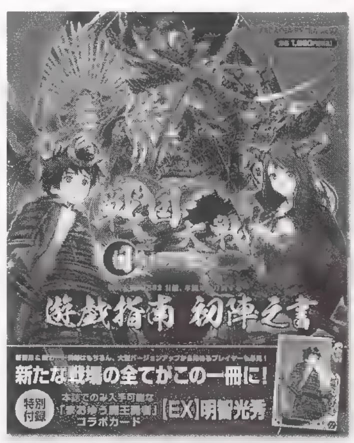
© ECOLE/FRENCH-BREAD

絶賛発売中!

定価 本体1,600円+税

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.97

戦国大戦
-1582 日輪、本能寺より出ずる-
遊戯指南 初陣之書





特別付録
【EX】明智光秀

『戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-』の攻略本が好評発売中！　さまざまな要素が変更された本作を、ゲームの開始方法から攻略まで完全サポート！　これから始めるプレイヤーはもちろん、今まで本作をプレイしてきたプレイヤーにも対応する、気になる変更点の仕様もばっちり攻略しているぞ。

© SEGA

絶賛発売中!

定価 本体1,600円+税

enterbrain
発行：株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
☎0570-060-555（代表）
発売：角川グループパブリッシング

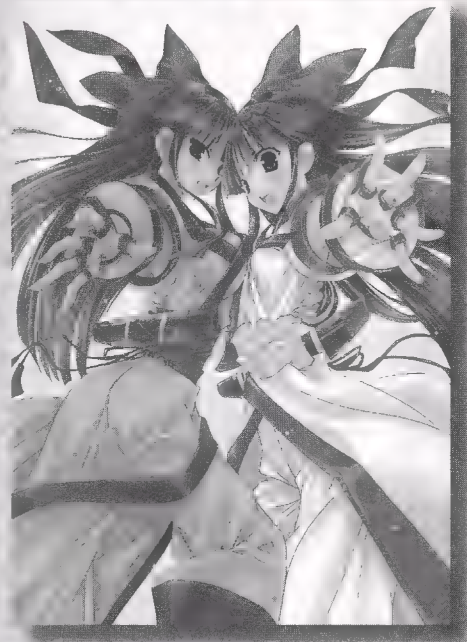
アーケードゲームの最新情報&

本誌で人気のコラム・コミックが書籍化!

新刊、出マス。

2013年夏発売予定

本誌連載人気コーナーが書籍化決定!!



© SNK PLAYMORE
※「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。

七瀬葵20周年記念 アニバーサリーコレクション「festa!」

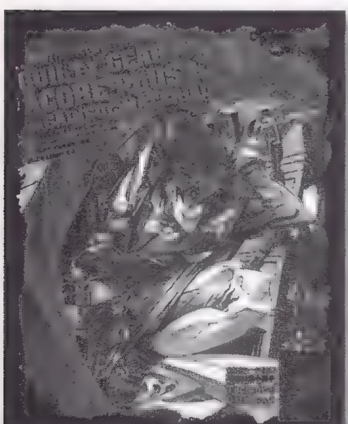
七瀬葵先生のコメント!

こんにちは七瀬葵です。なんとアルカディアさんから七瀬葵20周年記念のムックを出していただけるそうです。これまでの活動から、なにやら新しい企画に向けてのリンクがあるかも!? と、まだまだ何が飛び出すかドキドキです! すでに予約も始まっているそうで、告知を見て本人もいろいろびっくりしています。発売日はすみませんです。もう少しお待ちくださいね。ありがとうございます!

予価 本体2,800円 +税

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.96

GUILTY GEAR XX ΛCORE PLUS R A GAINFUL MATERIAL



©ARC SYSTEM WORKS

大人気2D格闘シリーズ最新作の攻略ムック登場!

2D格闘ゲームの金字塔『ギルティ』シリーズ。その最新作『GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R』の攻略ムックが刊行決定! 全技を写真付きで分析・解説するのはもちろん、全技のフレームデータを掲載した別冊小冊子が付録となっている。コンボの自由度が非常に高い本作では、どこへでも持っていけるこの小冊子は研究の強い味方になること間違い無し!

付録:全技フレームデータ掲載小冊子

絶賛発売中!

定価 本体1,800円 +税

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.92

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ 攻略ガイド



© Index Corporation 1996,2011 Produced by ATLUS

キャラクター設定やストーリーから対戦攻略情報まで徹底追求したすべての『ペルソナ』ファンに贈る完全保存版ガイド。格闘ゲーム初心者へのアドバイスから、上級者のワンステップアップまで、幅広く参考にしてほしい。もちろんバージョンアップに完全対応、全キャラ徹底攻略。『ペルソナ』を楽しむために読んでみてほしい一冊だ!

絶賛発売中!

定価 本体1,600円 +税

攻略本はやっぱりアルカディア!

お求めはこちらへ
エンターブレイン総合サイト
http://www.enterbrain.co.jp/
通販サイト ebten (エビテン)
http://enten.jp/eb-store/

ゲームセンターの今を知る情報を満載!

ゲームセンター総合情報コーナー

ゲーセンに行こう!

気になるアーケードゲームの情報がひと目で分かる! 現在開発中のゲーム、「てあたりしだいゲームリスト」と、月刊アルカディアの全国ネットワークを駆使した、ひと月ごとのインカムランキング、「ARCADIA DATABASE」の二本立てでお届けするぞ!



てあたりしだいゲームリスト

●2013年今冬稼動予定タイトル		
アルカナ ハート3 LOVEMAX!!!!!	エクサム	ハートフル2D対戦アクション
●2013年今春稼動予定タイトル		
ラスタンサーガ (NESiCAxLive)	タイトー	アクション
エレベーターアクション (NESiCAxLive)	タイトー	アクション
●2013年3月稼動予定タイトル		
とってもE麻雀	アークシステムワークス	テーブルゲーム麻雀
●2013年4月稼動予定タイトル		
ファントムブレイカーAC	デルタファクトリー	2D対戦格闘ゲーム
●2013年夏稼動予定タイトル		
CODE OF JOKER	セガ	デジタルトレーディングカードゲーム
LORD of VERMILLION Ⅲ	スクウェアエニックス	オンラインマルチ対戦型トレーディングカードゲーム
カラドリウス	MOSS	縦スクロールシューティング
●2013年冬稼動予定タイトル		
グルーヴコースター	タイトー	音楽体感アトラクション
●稼動日未定タイトル		
Crimzon Clover for NESiCAxLive	冒険企画局	縦スクロールシューティング
アンダーディフィートHD+	グレフ	縦スクロールシューティング
斑鳩 for NESiCAxLive	トレジャー	縦スクロールシューティング
CHAOS CODE -New Sign of Catastrophe-	FKデジタル	2D対戦格闘ゲーム
マリオカート アーケードグランプリDX	バンダイナムコゲームス	アクションレーシング
Do Not Fall	XPEC Entertainment INC.	アクション

ARCADIA DATABASE ～今月の人気ゲームは?～ (2012年1月18～2月18日集計)

ビデオゲーム部門

1	BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA <アークシステムワークス>	202.5pt
2	機動戦士ガンダム エクストリームバーサス フルブースト <バンダイナムコゲームス>	199.6pt
3	鉄拳アンリミテッド <バンダイナムコゲームス>	165.9pt
4	GUILTY GEAR XX Λ CORE PLUS R <アークシステムワークス>	161.3pt
5	ドラゴンボール ZENKAIバトルロイヤル 超サイヤ人覚醒 <バンダイナムコゲームス>	150.1pt
6	SUPER STREET FIGHTER Ⅳ ARCADE EDITION <カプコン>	141.9pt
7	UNDER NIGHT IN-BIRTH <エコール/フランスパン>	134.5pt
8	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ <アトラス&アークシステムワークス>	125.4pt
9	Virtua Fighter5 FINAL SHOWDOWN <セガ>	112.1pt
10	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE <カプコン>	95.9pt

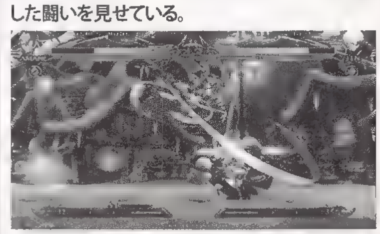
大型筐体部門

1	戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる- <セガ>	199.8pt
2	ボーダーブレイク ユニオン Ver.3.0 <セガ>	185.8pt
3	機動戦士ガンダム 戦場の絆 <バンダイナムコゲームス>	179.6pt
4	ガンスリンガー ストラトス <スクウェア・エニックス>	170.3pt
5	初音ミクProject DIVA Arcade VersionB <セガ>	165.8pt
6	WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012 <セガ>	155.1pt
7	LORD of VERMILION Re:2 ～再征～ <スクウェア・エニックス>	140.9pt
8	beatmania IIDX 20 tricoro <KONAMI>	120.3pt
9	麻雀格闘倶楽部 u.v. ～絆の章～ <KONAMI>	117.3pt
10	セガネットワーク対戦麻雀 MJ5 <セガ>	102.8pt

注目ゲーム CLOSE UP!!

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

美麗なグラフィックと作り込まれたゲーム性が人気の本作。アークレボリューションカップの予選が始まったこともあり、プレイヤーたちが白熱した闘いを見せている。



キャラにより特徴の異なるドライブ技をどれだけ理解するかが勝利のカギを握っている。

本コーナーでは、全国のゲームセンターからのアンケート集計を元に算出したゲームの人気ランキングを公開しています。
●集計協力店舗(50音順):アミューズメントパークNASA/アムネット五反田店/カレッジスクウェア/ゲームヴィクト盛岡/GAME41/ジョイプラザ加古川店/心斎橋ギーゴ/高田馬場ゲーセン・ミカド/DEEP/HAP'1 UNO 西浦和店/プレイハード 50 春日井店/マッドマウスパートII/ミラクル静岡店ほか

Geek編集長 ザンボット杉田の

ちょっとゲーセンいってくるわ!

第44回

JAEPO2013で発表されたTCG「CODE OF JOKER」がもたらすゲームセンターの可能性とは?

新風「CODE OF JOKER」吹き込む（ゲーセンのユーザーを増やすか!?）

2月15日～2月16日に幕張メッセで開催された「ジャパンアミューズメントエキスポ2013」、JAEPO2013でJAEPOで、セガの新作トレーディングカードゲーム「CODE OF JOKER」が発表されました。

トレーディングカードゲームと言っても、紙のカードを排出する戦国大戦シリーズとは異なり、紙のカードの排出はありません。

ゲームの途中経過を記録するための、あるいはサーバに記録された自分のアカウントと認証するためのAimeカードないしは対応携帯電話だけでプレイ可能なのです。

サーバ側でプレイデータの管理をするための技術検証に数年を要しており、困難を克服した後の満を持してのタイトルとのこと。

本誌にも記事を掲載しているので、詳しくはそちらをご覧いただきたいのですが、紙のカードの排出が無いこと以外にも、三国志大戦、戦国大戦、そしてLoVシリーズなどのアーケードカードゲームとは違った方向性を目指しているところが「CODE OF JOKER」の面白いところです。

先述の3シリーズは、カードゲームといえどアクション要素が強く、考えながら素早く行動することが必要とされています。

素早く判断したことを正確にゲームに反映させるためのハンドスキルの高さも要求される。対戦ゲームですから、それらを高い次元でこなすことが求められます。

それが面白さでもあるのですが、求められる要素が多く、敷居の高さにもなっている側面はあったといえるでしょう。

「CODE OF JOKER」は、そろそろ四十台に突入しそうな本作のプロデューサー西山泰弘氏でも勝てるゲーム性、それを目指す方向性の一つとして打ち立てていたということです。

「CODE OF JOKER」は、ターン制を採用。持ち時間の中で考え、考え終わってから行動を選択できるゲーム進行です。ゆっくり考えてから操作が可能。ビジネスモデル的に時間制約の強いアーケードゲームではこれまでほとんど見られなかったゲームシステムです。

アクション性を弱めることで、より幅広い層がプレイできるよう配慮されています。90年代後半からの遊戯王をはじめとするTCGブーム時にプレイし、卒業したプレイヤーをTCGの世界に呼び戻すことが目論まれています。

遊戯王にハマった世代もそろそろいい年齢。結婚して家庭を持ち、相手が必要なTCGは、やりたくてもやれない環境にあることでしょう。そんな境遇にある人が、再びTCGに打ち込める、ゲームセンターがそういう場所として機能するようになるとしたら、とても面白いのではないでしょうか。

杉田 哲朗
本誌編集長。最近ボードゲームのカルカソンヌにハマる。ボードゲームには斬新なゲーム性を持つものがあって、目から鱗が落ちまくりだとか。

ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA

COLOPHON —奥付—

EDITOR's NOTE

●JAEPO2013に行ってきました。出展作の中では、CODE OF JOKERの動向に興味津々。TCGユーザー、かつてTCGをやっていたユーザーがゲームセンターに来てくれるといいですね。所帯持ち的には、物理的なカードの存在を隠し切れない在来のカードゲームに代わるジャンルとして期待（笑）（杉田）

●JAEPO2013来場者数は2万人強と例年の20％増し。これを良しとするか、まだまだ足りぬと見るか？　告知不足と悪天候にしてはよく来場してくれたというのが素直な感想。商談会とファンサービスのバランスをはじめ、初回の反省を生かせる次回がチャンスだと思うので、来年のJAEPO2014に期待したい。（霜田）

●JAEPOショー注目だったのはコードオブみずし……じゃなくて「コード・オブ・ジョーカー」！　なんか戦闘の感じとか懐かしのアヴァロンっぽく、リアルカードではなくデジタルカードという思い切ったシステム。まだまだその実態は明らかになってないけど、稼働が楽しみさね!!（課金ガチャ勢itakyo）

●ファミ通クリアコミックスレーベルにて「恋☆ちえん二巻」、「かくげいぶ!」単行本が3月15日に出ます!　すごい!　すごいといえば、イブラヒモビッチ自伝、「I AM ZLATAN」読みました。すごい。面白すぎるため、FCアルカディアでは「ローセンゴード流」なる言葉が流行必至です。すげえぞ。（松D）

●「ウメハラコラム 拳の巻」いよいよ刊行です。一冊の本としてお届けすることできたのも、ウメハラ、モリカワ両氏はじめ多くの方のご協力があってこそ。心より感謝いたします。ここで一つとっておきの情報を。本のカバーを外すと現れるのは……。えっ、何かって？　買って「確かめてみろ!」（ヤエ）

●締切直前のJAEPO2013を満喫しボロボロになりましたが、これから稼働するタイトルが楽しみ過ぎるので、今年一年もまだまだ戦えそうです。そして来月の「大祭 第三陣」＆戦国大戦特集も楽しみにしていただけるような内容を作っていきますのでよろしくお願いします!（たまには真面目にシンドウ）

●JAEPO2013、今年もいろいろなゲームの出典がありましたが、個人的には音ゲーの影響をとても受けた気がします。もはや人間を卒業したともいえるトッププレイヤーたちの指の動き、自分では絶対にできないだろうけれど、サントラを聴いて、できた気になって満足する日々が続いています。（なかむら）

●2D格闘ゲームが大好きな新人編集の野中です。「ギルティギア」をプレイしている方には「てんさんしなないで!」の「てん」といった方がなじみがあるかもしれませんね。不慣れなことの連続に悪戦苦闘の日々ですが、楽しくやらせていただいています。これからよろしくお願いします。（野中）

●ついに始まったARC！　アークゲーマーの皆さん盛り上がってますか?　僕はテンションMAXです!　メインはもちろん本誌でも担当している『P4U』ですが、チャンスがあれば『ギルティ』、『ブレイブルー』、全種目に出る予定です。果たして全種目予選通過する猛者は現れるのか……。みんなでARCを盛り上げていきましょう!（DIEちゃん）

●記念すべき第一回目のJAEPOショー、発表された大作はどれも未来を感じさせる斬新なものばかりでワクワクしてしまいました。ゲーセンはどこまで進化していくんだい!?　あと、NESiCAコーナーにまさかのコスプレ麻雀新作があったことに、脱衣門門下生としては（以下伏せ）（ちくわ）

●JAEPOで個人的に気になったタイトルは「GROOVE COASTER」「CODE OF JOKER」「SOUND VOLTEX II infinite infection」「ホルカトルカ」の4タイトル。「ホルカトルカ」はメダルゲームですが、メダルゲームも画期的な技術や面白いギミックを使ったタイトルが豊富で面白いですよ!（飛鳥）

●最近格ゲープレイヤーでニコ生する人が増えてきましたよね。このビッグウェーブに乗るしか無い！　と、僕もニコ生を始めてみました。でも一人部屋でゲームしながらしゃべるが虚しくて友達と居る時しか生放送できません。ということでコイチ邸で一緒に対戦してくれる人募集中！（コイチ）

STAFF

■発行人　浜村 弘一　■編集人　青柳 昌行
■編集長　杉田 哲朗　■副編集長　霜田 和人　■デスク　伊丹 恭
■編集スタッフ　松浦 大輔／小島 賢治／新藤 剛／中村 翔／野中 省吾
■編集協力（五十音順）age／飛鳥／伊勢猫／ウメハラ／OYZ／げっつ☆先生／虎斗／客／ケンちゃん／コイチ／サトシ／C・LAN／JOKER／DIEちゃん／T-サイトウ／たてしゅ／田渕健康（トリスター）／ちくわ／鉄拳番長／とも／福士／松浦恵介／マンモス丸谷／矢永／よるよる
■アートディレクター　大里 浩二（THINKSNEO）
■デザイン　久保田 シンヤ／安井 朋美／佐藤 美帆
■誌名ロゴ＆表紙デザイン　福島 トオル（Smile Studio）
■フォトグラフ（五十音順）　Studio T／小森 大輔／曽根田 元／中川 有紀子／永山 亘／新妻 和久／堀内 剛／雪岡 直樹／和田 貴光
■イラスト・漫画（五十音順）　天野シロ／IKa／いちみやひろし／今井神／げっつ☆先生／幸宮チノ／藤丸あお／森菜すずは
■営業部　高津 利浩／堂前 秀隆／山田 慶紀／梅田 拓実
■広告部　水本 九州男／原川 朗広／樋口 尚子／梅山 達夫／中村 了
■セールスプランニング部　酒井 朋喜／与那覇 学／廣原 洋祐／福島 陽平／関川 雄介
■コンテンツプロデュース局　木村 英紀／兎束 龍憲／吉澤 美由希／藤田 隼人
■編集総務ほか　須藤 史紀／泉 和子／山内ユリコ／安部 悠子

『月刊アルカディア』電子版に関するご注意

■電子版の配信は、雑誌版の発売月の翌月初旬を予定しています。
■次号予告の発売日や予定価格、各種コーナーの締切日などは雑誌版に対応したもので、電子版とは異なります。
■電子版のページデザインなどについて、一部、雑誌版と異なる場合があります。
■電子版には、特殊付録（DVD・各種シリアルコード、カードなど）が付きません。また、各種プレゼント企画も応募対象外となる場合があります。
■電子版をお読みいただく際の推奨機種・動作環境などは「BOOK☆WALKER」に準拠します。

本誌ならびに付録に関するご質問とお問い合わせ

本誌ならびに付録に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555（土・日・祝祭日を除く12:00～17:00）

■E-MAILでのお問い合わせ先　メールアドレス
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題（Subject）」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

to the reader

NOTICE —次号予告—

次号の特集は

※内容は予告無く変更になる場合があります。

あと一歩上を目指すためのヒントとは

戦国大戦 -1582 日輪、本能寺より出ずる-

プレイヤーから聞くマニアックなカード紹介!

WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2011-2012

そのほか攻略、読み物ページも充実!

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA

ガンスリンガーストラトス、ウメハラコラム　ほか

NEXT NUMBER 2013年5月号は

2013年3月29日(金)発売予定　予価1,180円(税込)

WebSite (arcadiamagazine.com)
http://www.arcadiamagazine.com/
Blog (ARCADIAブログ アーケード魂)
http://www.famitsu.com/blog/arcadia/
twitterアカウント
http://twitter.com/arcadiamag

月刊アルカディア4月号 [No.155]
ARCADE VIDEO GAME MACHINE MAGAZINE ARCADIA No.155
第14巻 第4号 通巻第155号 平成25年2月28日発行・発売（毎月1回30日発行）
雑誌11447-03
■発行所 株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
■発売元 株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3



CONTRIBUTE —投稿—

※各コーナーの投稿あて先に変更がございますので、ご注意ください。

メールでの投稿あて先

■アフロ文章投稿
afro2009@arcadiamagazine.com
■A-Froイラスト投稿
afro_cg2009@arcadiamagazine.com
■猛者通信
mosa2009@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score2012@arcadiamagazine.com
■そのほか店舗に関する募集あて先
location2009@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia2009@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia-contact@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

各コーナーへの投稿締め切り

6月号／3月18日（月）必着
7月号／4月16日（火）必着
8月号／5月16日（水）必着

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!



ぷよぷよドラマCD そろい踏み!

■[ドラマCD「ぷよぷよ」Vol.1 ~ 3]
商品コード:130203
販売価格:各3,129円[税込]

ぷよぷよキャラクターたちが織り成すドラマCDのVol.1 ~ 3はもう聞いた? マグカップなどオリジナルグッズとセットになったebtenDXパックだけでなく、CD単品発売もしているので、好みのほうを買おう!



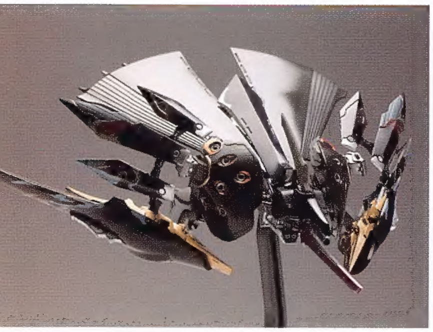


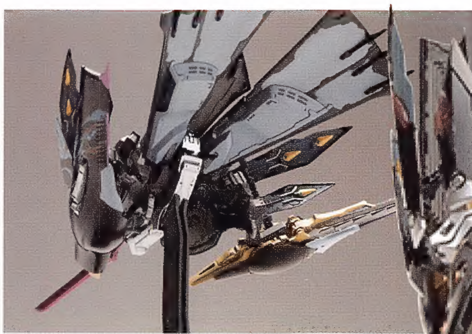
© SEGA

お知らせ

先月告知をさせていただいた、七瀬先生の20周年記念本と抱き枕カバーですが、発売日を2013年の夏ごろまで延期させていただきます。楽しみにされていた皆さんには申し訳ありませんが、正式な発売日の目処が立ち次第、改めて発売日の告知を致します。いつになっても構わない! という人向けに、商品予約ページは継続して掲載していますので、以下をご参照ください。

■[七瀬葵 20周年記念 アニバーサリーコレクション「festa!」ebtenDXパック]
商品コード:130201
販売価格:12,000円[税込]
発売日:2013年夏予定
※書籍単品2940円の販売もあります。







漆黒の銀鶏、起つ





■コトブキヤ 飛鉄塊 銀鶏 [黒]DXパック 特典付
商品コード:130202
販売価格:6,615円[税込]
◎発売日:2013年5月発売予定

■DXパック:上級者向けプラキットのほかに、飛鉄塊 銀鶏オフィシャルTシャツがセットになっている(※単品販売は5,040円)。
■ebten購入特典:飛鉄塊 銀鶏[黒]ボックスアートポストカード

©TREASURE2001,2008



月刊アルカディア ARCADIA April No.155
発売元／株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11447−04

4910114470438
00943